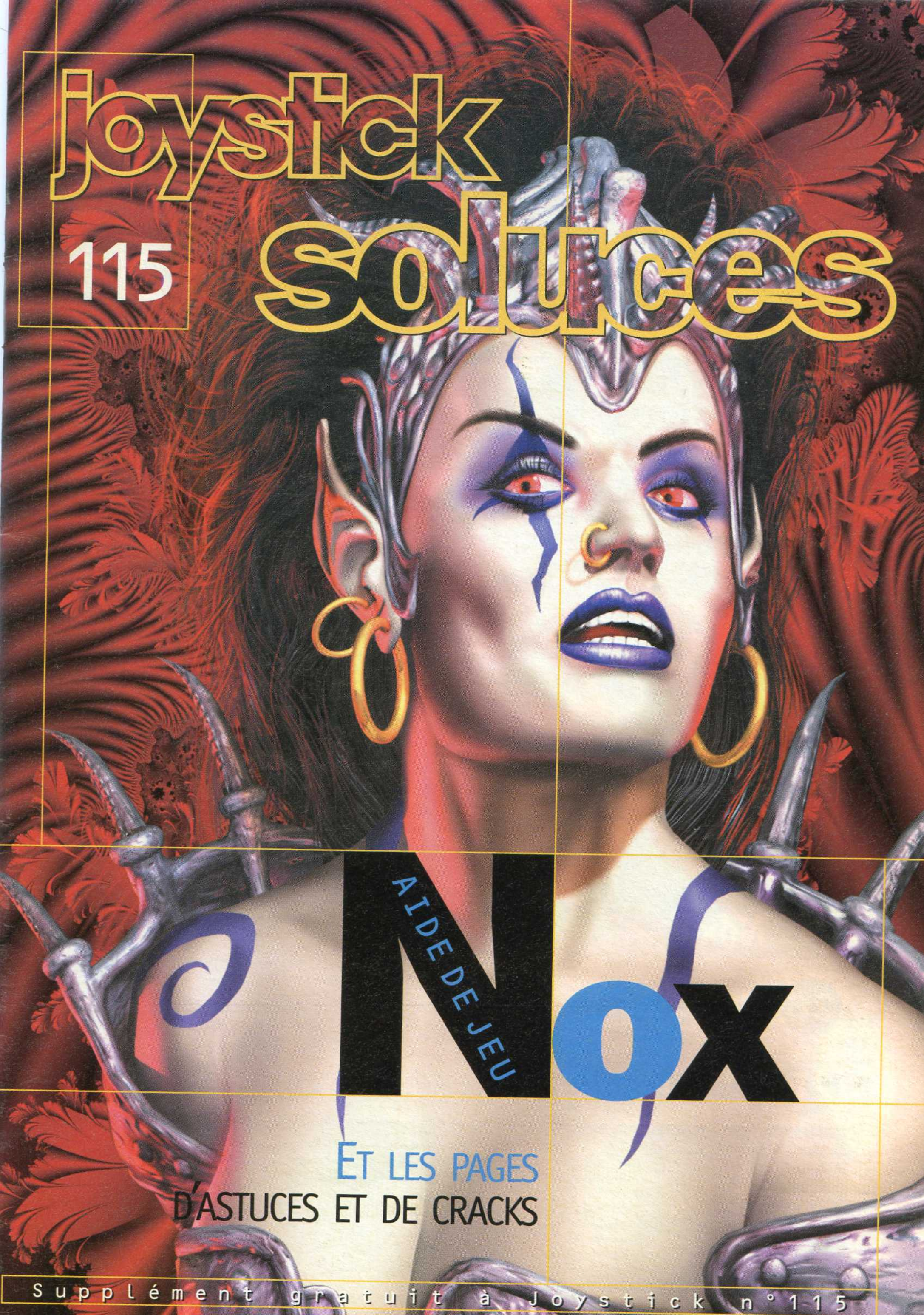


joystick soluces

115

AIDE DE JEU
Nox

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°115

sommaire



édito

Un Booklet un peu particulier ce mois-ci, puisque vous n'y trouverez qu'une solution, hormis les Jeux Crack et En Détresse bien entendu. De plus, il ne s'agit que de la première partie. Nous espérions en effet pouvoir vous passer ce guide sur Nox en une seule fois, mais de par la taille envahissante des photos qui l'accompagnent, nous avons échoué à quelques missions de la fin. Les 10 % restants seront donc publiés le mois prochain. Cela dit, vous voilà avec largement de quoi faire !

Casque

JOYSTICK SOLUCES 115
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592
Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez
Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 115
de Joystick est une publication HDP

SOLUCE

Nox

1re partie



Voici un petit jeu sympa qui ne mange pas d'pain. Vous pouvez incarner trois personnages distincts et à chaque fois, les quêtes seront différentes. Faute de place, nous vous donnerons la suite de cette soluce dans le prochain Booklet de Joy, en espérant que vous ne serez pas bloqué avec le magicien...

AVEC LE DRUIDE

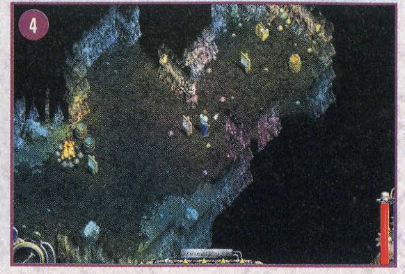
CHAPITRE 1 : LA ROUTE D'IX

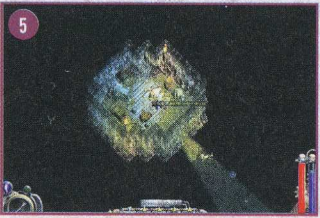
Après une rapide discussion avec le Capitaine du dirigeable, engagez-vous dans la grotte qui se trouve sur la droite **(Photo 01)**. Avancez à l'intérieur jusqu'à ce que vous voyiez un ours qui arrive sur votre droite et qui se fera écraser par un rocher. Allez sur la droite pour récupérer cinq pièces d'or, puis remontez tout en haut pour trouver un mécanisme que vous devrez utiliser pour descendre **(Photo 02)**. Lorsque vous serez en bas, vous avancerez jusqu'à une pancarte à côté de laquelle vous trouverez votre premier sort **(Photo 03)**. Continuez d'avancer pour trouver un peu plus loin un passage secret en frappant sur le mur **(Photo 04)**. Vous trouverez encore des bottes en cuir et une pomme dans une petite pièce **(Photo 05)**. Vous arriverez ensuite devant un rideau de flammes, qu'il vous faudra traverser en utilisant les tonneaux remplis d'eau **(Photo 06)**. Poussez les tonneaux près des flammes et cassez-les avec votre bâton. Juste après le mur de flammes, allez sur la droite pour récupérer un sort de soin superficiel. Avancez jusqu'à une porte fermée, puis descendez pour trouver un coffre dans lequel récupérer une Clé en Argent **(Photo 07)**. Ne passez pas par la porte et remontez en haut de la carte pour trouver un passage bouché par une pierre. Poussez la pierre en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un passage secret. Utilisez ensuite le mécanisme pour remonter, puis continuez d'avancer. Vous trouverez une pièce secrète derrière deux tonneaux : descendez et prenez à droite pour trouver une petite pièce, dans laquelle vous aurez deux brassards de cuir. Vous trouverez juste après un mécanisme, que vous ne pourrez pas activer. Passez par la porte qui se trouve au-dessus, puis allez tout au fond pour mettre en marche la plate-forme qui vous permettra d'atteindre le niveau supérieur. Sortez de la grotte, récupérez les potions et entrez dans le village.


1


2


3


4


5


6


7

CHAPITRE 2 : ALDWYN LE DRUIDE

Allez tout de suite sur la gauche, puis à côté du tronc d'arbre pour récupérer douze pièces d'or. Vous aurez ensuite droit à une petite scène cinématique qui ne laisse présager rien de bon **(Photo 08)**. Interrogez ensuite Nathalie, qui vous apprendra que la demeure d'Aldwyn grouille d'araignées **(Photo 09)**. Allez ensuite à l'auberge pour discuter avec le tavernier, qui vous dira d'aller à la sortie de la ville et de traverser le pont pour

SOLUCE NOX





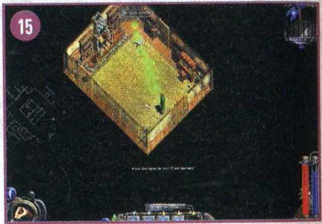




trouver Aldwyn. Ce pont est malheureusement inutilisable **(Photo 10)**. Discutez avec le garde, puis descendez pour trouver un trou qui vous permettra de descendre dans une grotte. Visitez toute la grotte pour trouver une multitude d'items **(Photo 11)**. Lorsque vous aurez trouvé la Clé de Rubis, vous pourrez accéder à la salle centrale où vous pourrez récupérer les bottes du garde **(Photo 12)**. Retournez ensuite voir ce dernier afin qu'il vous donne un nouveau sort. Retournez ensuite dans la grotte, puis trouvez l'autre élévateur qui vous permettra de franchir la rivière **(Photo 13)**. Suivez le chemin qui mène à la maison où se trouve Aldwyne, et donnez-lui trente pièces d'or pour qu'il vous apprenne comment vous débarrasser des araignées. Faites le tour de la maison pour récupérer quelques pièces d'or supplémentaires, puis prenez le chemin qu'Aldwyne vous a indiqué. Grâce au nouveau sort que vous avez appris, vous pourrez envoûter des araignées qui vous escorteront alors, ce qui vous évitera de perdre des points de vie inutilement. Lorsque vous serez de retour dans le village, allez dans la demeure de l'Edile Téhogrin **(Photo 14)**. Charmez les deux araignées qui se trouvent à l'intérieur, puis amenez-les dehors afin de les bannir **(Photo 15)**. Vous entendrez alors un mécanisme se mettre en route, puis irez parler à Edile à travers la cloison afin qu'il sorte de la pièce **(Photo 16)**. Sortez de la ville en allant vers la droite afin de récupérer une nouvelle mission.

CHAPITRE 3 : MISSION DE SAUVETAGE DANS LES MINES DE MANA

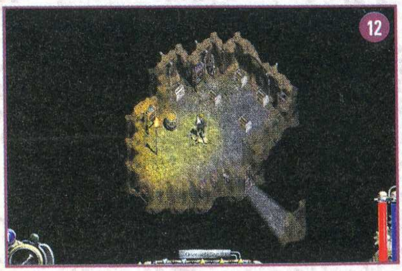
Parlez aux gardes qui se trouvent à l'entrée pour connaître la direction à prendre. Suivez la rivière vers l'ouest pour trouver un passage secret, et après le pont, allez vers l'ouest pour rencontrer le contremaître **(Photo 17)**. Entrez dans la baraque qui se trouve juste au-dessus pour récupérer quelques items, puis ressortez pour entrer dans la mine qui se trouve en bas à gauche du contremaître. Prenez l'ascenseur pour descendre au premier sous-sol, puis envoûtez le maximum de créatures afin d'avoir une solide escorte. Faites le tour pour récupérer quelques items, et prenez l'ascenseur pour descendre au deuxième sous-sol. Avant de descendre à l'étage inférieur, vous allez devoir récupérer trois mineurs qui se trouvent bloqués à ce niveau **(Photo 18)**. Lorsque vous serez au niveau de l'ascenseur, commencez par la porte placée en haut à droite. Affichez le plan de manière à pouvoir vous repérer en permanence. En faisant attention, vous ne pourrez pas vous perdre. Avancez un peu pour tomber sur un petit coffre, dans lequel vous trouverez un document qui vous permettra d'envoûter les loups **(Photo 19)**. Récupérez le loup qui se trouve dans l'enclos, puis revenez dans la pièce principale et prenez la porte qui se trouve sur la gauche. Avancez dans les couloirs en prenant garde aux zombis : lorsque vous les tuez, ils dégagent un gaz toxique, et vous devez attendre que le gaz s'arrête pour leur passer sur le ventre **(Photo 20)**. Ne prenez pas vos réserves d'énergie pour vous régénérer, et servez-vous plutôt de votre sort de soin car vous trouverez beaucoup de mana dans les mines. Vous trouverez votre premier mineur tout au fond des galeries **(Photo 21)**. Une fois que vous l'aurez récupéré, il vous faudra le ramener dans la salle principale, en prenant garde aux ennemis que vous rencontrerez sur le retour. Prenez maintenant la porte qui se trouve en bas à gauche et avancez doucement car vous rencontrerez pas mal d'ennemis dans





















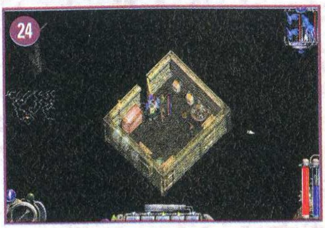
cette partie de la mine. Vous trouverez le mineur enfermé dans une pièce tout au fond de la galerie, et devrez faire attention aux deux zombis qui se trouvent devant la porte **(Photo 22)**. Ramenez le mineur dans la pièce principale, puis prenez la porte qui se trouve tout en bas pour aller chercher le dernier mineur. Vous trouverez dans un recoin quelques barils explosifs, posés devant un mur, que vous pourrez faire exploser en tirant une flèche **(Photo 23)**. Vous trouverez de cette manière un passage secret, dans lequel vous récolterez quelques items. Récupérez le dernier mineur au fond de la galerie et cassez la grosse caisse pour récupérer des flèches supplémentaires **(Photo 24)**. Ramenez le mineur et descendez à l'étage inférieur.







Avancez un peu et essayez d'envoûter le loup qui vous agressera sur la gauche. Traversez l'eau et engagez-vous dans la galerie, mais attention car cette fois-ci, vous tomberez sur des scorpions particulièrement dangereux si vous avancez tête baissée. Après une petite promenade dans les galeries, vous arriverez dans une salle remplie de barils explosifs au bout de laquelle se trouvent les mineurs que vous devez secourir. Le problème est que vous devrez éliminer les scorpions qui se trouvent juste avant. Je vous conseille de les attirer au milieu des barils et de leur tirer dessus pour les tuer d'un seul coup **(Photo 25)**. Le retour sera plus difficile car vous trouverez quelques scorpions sur votre route. Ne cherchez pas à les tuer à tout prix et essayez de filer rapidement. Retournez voir ensuite le contremaître pour



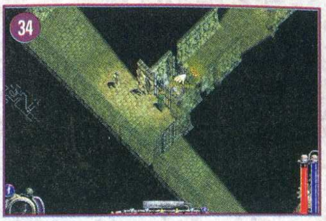


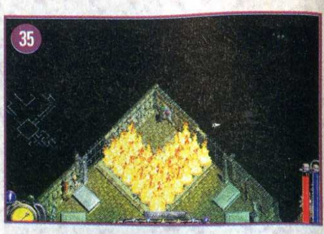




récupérer 500 pièces d'or. Allez maintenant retrouver le capitaine qui vous attend au carrefour **(Photo 26)**. Vous allez avoir le temps de faire quelques achats, avant de vous mettre en route. Allez tout en haut de la carte pour trouver un vieil homme à qui l'on a volé ses lunettes **(Photo 27)**. Vous trouverez le village des bandits un peu plus bas, mais faites attention car ils sont de mauvais poil. Vous trouverez les lunettes du vieillard dans la dernière maison, mais prenez garde aux







archers (Photo 28). Rapportez les lunettes afin de récupérer un manuscrit sur les chauves-souris et 500 points d'expérience supplémentaires. Retournez voir le capitaine lorsque vous aurez tout ce qu'il vous faut.

CHAPITRE 4 : SOUS LA TERRE DES BRAVES

Allez au bout du chemin pour entrer dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, prenez l'ascenseur pour descendre. Visitez toutes les pièces, puis allez dans le trou placé au fond de cette zone. Détruisez ensuite tous les tombeaux que vous trouverez afin de récupérer quelques items (Photo 29). Vous arriverez ensuite près d'un tombeau d'où sortira une créature féroce (Photo 30). Lorsque vous l'aurez éliminée, sautez dans le trou qui se trouve sur la droite. Vous déboucherez dans une grande pièce où se trouve un piège, que vous pourrez utiliser contre vos ennemis. Allez vers la droite, puis prenez sur la gauche pour passer une grille qui vous mènera dans une autre salle (Photo 31). Prenez à gauche en faisant attention à ne pas poser les pieds sur les dalles roses, car ce sont des pièges. Continuez d'avancer pour trouver des tombeaux, avec lesquels vous récolterez un nouveau sort (Photo 32). Vous finirez par tomber sur le nécromancien que vous devrez affronter (Photo 33). Pour ma part, j'ai utilisé le sort d'empêtrement et je l'ai criblé de flèches. Cela ne m'a demandé que quelques secondes.

Sautez dans le trou pour atteindre le niveau inférieur. Maintenant, vous allez rencontrer beaucoup d'ennemis, et je vous conseille de ne pas les affronter mais plutôt de les esquiver. Pour sortir d'ici, prenez tout de suite à droite et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant des grilles, derrière lesquelles vous verrez deux clés (Photo 34). Prenez la première et faites le tour pour aller chercher la seconde. Faites attention de ne pas vous faire coincer par les zombis ou les squelettes. Lorsque vous aurez la deuxième clé, revenez à l'endroit où vous avez pris la première et passez par la grille qui se trouve en dessous. Vous reviendrez dans la salle où se trouve le piège de flammes, et qui vous sera très utile pour éliminer définitivement tous les zombis placés dans cette zone (Photo 35). Lorsque vous aurez fait le ménage, vous arriverez dans une pièce où il faudra éviter d'être touché par les tirs qui sortent du mur, afin d'atteindre le trou qui se trouve derrière (Photo 36). Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où vous allez affronter un gardien assez coriace (Photo 37). Ne vous laissez jamais coincer par ce dernier, et faites les quatre coins de la pièce pour vous recharger en mana. Je n'ai pas trouvé mieux que de lui balancer des essaims de pixies ; cela vous prendra un certain temps pour vous en défaire. Continuez d'avancer et vous arriverez dans une pièce avec des bandeaux au sol, sur lequels vous ne devrez pas marcher (Photo 38). Un peu plus loin, vous devrez récupérer une clé qui se trouve dans une pièce avec un marquage au sol, à suivre si vous ne voulez pas être transformé en passoire (Photo 39). Vous arriverez dans une salle avec un bâton de boules de feu, mais pour prendre ce dernier, vous devrez courir et sauter pour atteindre le centre (Photo 40). Jouez avec les sauvegardes rapides à cet endroit pour éviter des désillusions, puis essayez d'atteindre l'autre bord lorsque vous aurez récupéré le bâton. Un peu plus loin, vous trouverez un petit mausolée, dans lequel vous aurez une tunique de cuir Anti-éclair qui vous sera très utile pour la suite (Photo 41). Vous devrez ensuite éviter de passer sur les

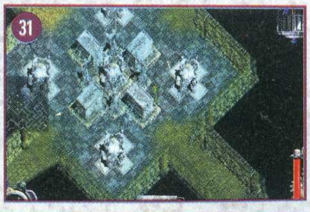


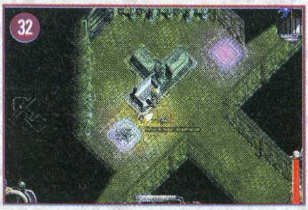














dalles qui se trouvent au sol pour éviter de vous faire transpercer **(Photo 42)**. Avancez jusqu'à un couloir où vous devrez sauter au-dessus des flammes pour éviter de vous faire bouffer par les zombis **(Photo 43)**. Vous tomberez ensuite sur un ennemi particulièrement coriace **(Photo 44)**. Vérifiez que vous avez bien vos bottes et votre tunique pour avoir un bonne protection contre les éclairs ; coursez-le sans arrêt en lui balançant des pixies, et servez-vous







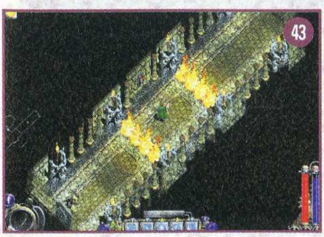












de votre bâton de boules de feu, en essayant de le toucher à chaque fois pour lui causer un maximum de dégâts.

CHAPITRE 5 : L'ATTAQUE DE BRIN PAR LES OGRES

Dès que vous sortirez du bâtiment, vous tomberez sur Horvath qui vous demandera de retrouver la pierre de téléportation **(Photo 45)**. Allez ensuite derrière le bâtiment pour casser les tonneaux et trouver une zone secrète. Allez jusqu'au village et prenez garde de ne pas vous faire avoir par les Ogres. Visitez les maisons en vous servant des barils d'eau pour éteindre certains feux puis récupérez le bâton de Thavius qui se trouve dans une pièce juste à côté du marchand d'armes **(Photo 46)**. Vous trouverez ce dernier dans son potager tout de suite à gauche en entrant dans le village. Sortez du village en direction des docks, puis allez vers la gauche pour traverser une grotte où vous rencontrerez pas mal d'araignées. Traversez le pont de bois et allez sur la droite pour trouver un petit campement **(Photo 47)**. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez devant le village des Ogres. Vous ne pouvez pas y entrer pour le moment ; allez vers la gauche pour entrer dans une petite grotte dans laquelle se trouve un trou. Laissez-vous tomber dans le trou, puis explorez chaque recoin pour trouver des nouveaux sorts **(Photo 48)**. Vous arriverez ensuite dans une pièce où vous trouverez un levier que vous devrez utiliser **(Photo 49)**. Allez dans l'autre pièce qui se trouve à l'opposé pour faire la même manip, ce qui vous permettra d'ouvrir la grille centrale. Prenez garde lorsque vous entrerez dans les pièces car vous trouverez pas mal de résistance. Vous arriverez ensuite dans une pièce dans laquelle vous allez





SOLUCE NOX





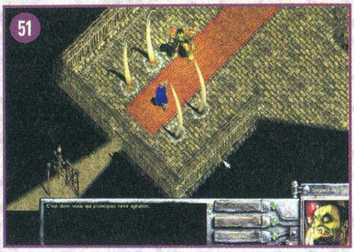




sérieusement être agressé **(Photo 50)**. Envoûtez au maximum et ne vous laissez pas coincer dans un coin. Lorsque vous aurez fait le ménage, descendez avec un des ascenseurs et récoltez tout ce que vous pouvez, puis actionnez le levier qui se trouve près des sacs avant de remonter. Continuez d'avancer jusqu'à un ascenseur qui vous ramène à l'intérieur du village.

Visitez les alentours, puis allez affronter le seigneur des Ogres dans la grande bâtisse **(Photo 51)**. Lorsque vous l'aurez tué, allez chercher la pierre de téléportation qui se trouve dans une petite pièce à droite **(Photo 52)**. Activez le levier pour visiter l'autre partie du village. Lorsque vous voudrez en ressortir, allez dans la petite maison qui se trouve à côté de la barrière pour activer le levier. Retournez au village incendié pour retrouver Horvath et lui donner la pierre **(Photo 53)**.





CHAPITRE 6 : LA HALLEBARDE D'HORRENDOUS

Avancez et parlez au guerrier qui est à terre **(Photo 54)**. Si vous avez du mal à éliminer les ennemis qui se trouvent derrière, foncez tout droit vers le château. Lorsque vous arriverez dans la place forte, vous serez accompagné par deux soldats très efficaces. Visitez les bâtiments puis allez au fond du potager pour récupérer quelques items. Dirigez-vous ensuite vers la citadelle où vous devrez vous débarrasser de pas mal d'ennemis. Servez-vous des météorites pour faire le ménage de loin **(Photo 55)**. Une fois à l'intérieur, parlez avec le maximum de soldats afin que ces derniers vous accompagnent. Fouillez ensuite toutes les pièces pour trouver les clés qui vous serviront à entrer dans la salle principale **(Photos 56 et 57)**. Vous devrez ensuite discuter avec Horrendous et regarder les scènes cinématiques qui suivent **(Photo 58)**.

Ensuite, vous suivrez le nécromancien, mais vous arriverez sur des trous dans lesquels vous allez tomber (Photo 59). Continuez de le poursuivre jusqu'à ce que vous arriviez dans une petite pièce où vous devrez l'affronter après avoir éliminé quelques squelettes **(Photo 60)**. Vous devrez le poursuivre sans relâche et lui envoyer des sorts pour le ralentir, afin que vos soldats puissent le matraquer. Ce dernier est toujours aussi coriace mais vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous en défaire.



CHAPITRE 7 : LE CŒUR DE NOX

Pénétrez dans l'enceinte et visitez les bâtiments ; faites quelques courses si nécessaire. Il y a une maison au centre où vous ne pouvez pas entrer. Approchez-vous du mur pour voir un loup à l'intérieur que vous pourrez envoûter. Faites en sorte qu'il vous escorte pour qu'il vous ouvre la porte, ce qui vous permettra de récupérer plein de bonnes choses. Avancez et allez à droite du château pour trouver un ascenseur qui vous permettra d'entrer dans un volcan, où vous trouverez un parchemin de Démon de braises **(Photo 61)**. Ce parchemin vous sera très utile pour la suite car vous allez rencontrer pas mal de démons.

Entrez dans le château et envoûtez tout de suite le maximum de créatures pour vous aider à combattre les ennemis **(Photo 62)**. Allez dans la pièce qui se trouve sur la gauche pour récupérer le parchemin d'Ogre qui vous sera très utile pour la suite **(Photo 63)**. Visitez toutes les pièces et récupérez la Clé de Rubis qui se trouve dans une









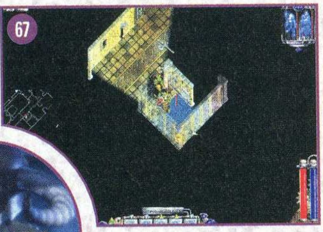






pièce vers la gauche (Photo 64). Montez à l'étage supérieur en prenant les escalier qui se trouvent dans l'aile droite (Photo 65).
Visitez toutes les pièces et entrez dans la pièce secrète en longeant le mur afin d'y récupérer la Clé d'Argent (Photo 66). Vous trouverez aussi une pièce secrète dans la bibliothèque en vous plaçant sur le carré. Passez ensuite par la grille une fois que vous aurez dégommé les monstres qui se trouvent derrière, puis visitez les pièces

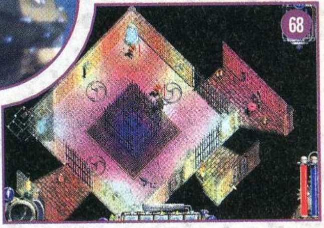






placées dans ce couloir. Allez dans la bibliothèque qui se trouve au fond du couloir et fouillez-la pour récupérer un sort qui vous protègera du feu. Ce sort vous sera extrêmement utile pour la suite. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez des sorciers qui vous demanderont de l'aide (Photo 67). Tirez sur les démons qui se trouvent au fond, puis appuyez sur le bouton qui se trouve sur le mur afin de désactiver les protections placées dans le





couloir. Montez ensuite à l'étage suivant et visitez toutes les pièces avant de prendre le téléporteur qui se trouve dans la dernière pièce, en haut à droite. Avancez jusqu'à arriver dans une salle avec des grilles au centre, derrière lesquelles se trouve un téléporteur (Photo 68). Vous devrez prendre les trois téléporteurs et activer tous les leviers pour avoir accès au téléporteur. Allez récupérer les deux clés qui se trouvent dans les deux pièces adjacentes, puis continuez votre route. Après les escaliers, avancez et allez récupérer la Clé Rubis qui se trouve dans la pièce à gauche de l'écran (Photo 69). Prenez les escaliers placés à droite de cette zone, pour aller retrouver Hecubah à l'étage. Lorsque le combat sera terminé, prenez le téléporteur qui se trouve au fond de la pièce et préparez-vous à affronter quelques démons (Photo 70). Placez ensuite les trois caisses sur les trois carrés afin d'atteindre le centre, pour passer au chapitre suivant.











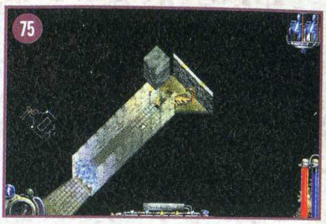
69



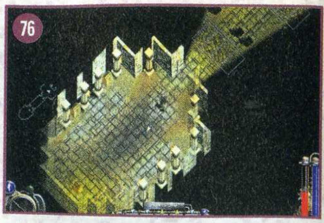
70

CHAPITRE 8 : LA CRÉATURE DES ARCANES

Traversez le village et allez voir Aldwyn qui se trouve dans sa cabane (Photo 71). Ce dernier vous donnera une clé qui vous permettra de passer la porte qui se trouve sur la gauche. Avancez jusqu'à une grotte que vous devrez traverser en faisant attention aux ours, qui sont assez agressifs. Après le pont, allez au-dessus de l'entrée pour trouver une grotte dans laquelle vous trouverez un précis de magie (Photo 72). Entrez ensuite dans le temple et parlez au prêtre d'Ix, puis descendez les marches. Poussez le rocher qui se trouve dans le couloir mais ne restez pas constamment derrière lui afin de ne pas tomber dans les trous. Prenez ensuite la porte de gauche, en faisant attention de ne pas marcher sur les mauvaises dalles. Vous arriverez dans une salle où vous allez vous faire agresser par des chauves-souris. N'avancez pas trop vite pour ne pas en avoir trop sur le dos, puis prenez la porte de gauche qui vous mènera dans une salle où vous attend la Clé d'Or. Une porte s'ouvrira lorsque vous la prendrez. Descendez par l'ascenseur, et lorsque vous serez au sous-sol, ne vous approchez pas des menhirs pour éviter de faire apparaître des ennemis. Prenez l'ascenseur qui se trouve au fond de cette grotte, et avancez jusqu'à ce que vous reveniez à l'entrée. Prenez la porte de droite et entrez dans la petite pièce qui se trouve en bas juste après la grille. Avancez jusqu'à un rocher que vous devrez encore pousser, en essayant de ne pas tomber dans un des trous qui se trouvent dans ce couloir (Photo 73). Servez-vous de votre arc pour dégommer les deux monstres qui patrouillent dans la pièce, et poussez l'autre rocher pour vous laisser tomber dans le trou qui se trouve au fond. Continuez d'avancer en prenant garde aux dalles qui se trouvent au sol (Photo 74). Éliminez les deux monstres placés derrière, puis activez le levier pour déplacer les blocs. Sautez ensuite au-dessus des flammes bleues pour éviter de perdre trop de mana (Photo 75). Faites attention aux choux-fleurs car ils deviennent toxiques lorsqu'ils explosent. Explorez la caverne jusqu'à ce que vous entriez dans un nouveau bâtiment. Allez tout droit pour accéder à une salle pleine de coffres (Photo 76). Vous devrez courir et sauter pour l'atteindre. Ressortez de ce bâtiment pour traverser une autre grotte, au bout de laquelle vous aurez un autre bâtiment. Prenez la première porte à gauche et ne touchez pas au coffre de gauche. Vous arriverez ensuite dans une pièce remplie de coffres (prenez garde, deux sont piégés). Visitez toutes les pièces avant de vous retrouver dans une nouvelle grotte. Traversez la grotte pour entrer dans un nouveau bâtiment, puis prenez la porte de gauche pour arriver sur un piège que vous pourrez activer (Photo 77). Avancez jusqu'au couloir piégé (Photo 78). Traversez-le en évitant de vous faire toucher, et si vous n'êtes pas trop maladroit, attirez vos ennemis dans le couloir. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans une nouvelle grotte. Visitez-la et allez au fond pour affronter de nouveaux ennemis (Photo 79). Tournez autour en leur balançant des flèches et ne les laissez pas approcher. Le carquois d'immobilité est très efficace : si vous êtes précis, vous n'en ferez qu'une bouchée. Allez ensuite dans la pièce suivante et récupérez le parchemin du Golem de Pierre et dirigez-vous vers la fontaine (Photo 80). Revenez dans le village et traversez-le afin de revenir voir le capitaine qui se trouve à l'entrée. Faites vos courses avant de sortir du niveau et prenez un maximum de flèches de feu, car vous en aurez besoin contre les zombis.



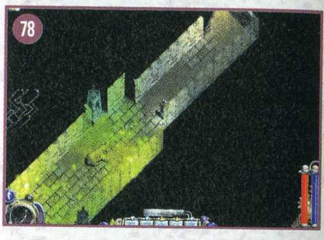
75



76



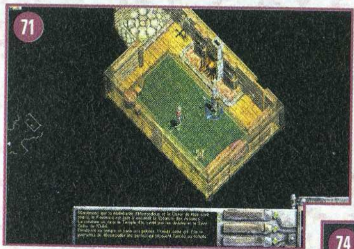
77



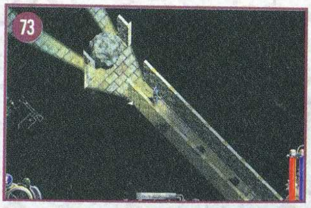
78



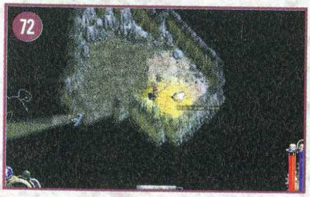
79



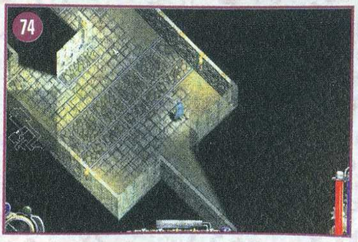
71



73



72



74

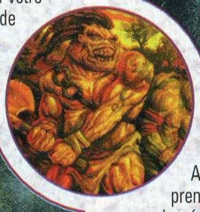


CHAPITRE 9 : LA TRAVERSÉE DU MARAIS DES TÉNÈBRES

La traversée de ce marais est fastidieuse car vous devrez progresser lentement. Vous pouvez tuer les plantes carnivores avec la hallebarde mais ne vous approchez pas trop près **(Photo 81)**. Avancez jusqu'à ce qu'un pan de mur s'effondre. Éliminez tous les zombis puis avancez jusqu'au bout de l'allée pour prendre un ascenseur qui vous mènera dans une grotte. Allez tout au fond pour récupérer des munitions et un casque de druide **(Photo 82)**. Attention car lorsque vous avancerez dans le marais, vous allez rencontrer tout de suite une bande de monstres **(Photo 83)**. Traversez le pont et allez à droite pour trouver une maison de bois. Visitez la maison, puis continuez d'avancer et prenez le petit chemin que vous trouverez sur votre gauche, pour récupérer un bâton de feu. Juste après la plante carnivore, prenez garde aux trous qui se trouvent dans le sol **(Photo 84)**. Avancez jusqu'à la bifurcation et prenez à droite. Vous pouvez aller à gauche récupérer quelques items, puis revenir sur vos pas pour continuer. Vous arriverez ensuite sur trois plantes carnivores. Lorsque vous les aurez passées, vous serez confronté à des elfes **(Photo 85)**. Servez-vous de votre arc pour les éliminer rapidement. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez Mordwyn **(Photo 86)**. Parlez-lui afin qu'il vous remette une arbalète, puis entrez dans la maison pour trouver un passage secret **(Photo 87)**.

Ressortez et prenez la porte qui se trouve sur la droite. Derrière la porte, vous tomberez dans un trou où vous arriverez entre des pics **(Photo 88)**. Visitez toute la grotte et récupérez le maximum d'items afin de les revendre, car par la suite, vous devrez acheter un grand nombre de munitions. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve au fond pour arriver dans un bâtiment. Vous aurez la possibilité d'entrer dans une salle pour vous régénérer, mais je ne vous le conseille pas car vous devrez affronter le nécromancien. Sortez du bâtiment et éliminez tous les ennemis qui vous attendent dehors, puis allez vers le haut pour trouver un petit bâtiment dans lequel vous aurez quelques items. Descendez jusqu'à la grille pour continuer votre chemin. Visitez entièrement le marais et allez à l'Échoppe de Bysanti



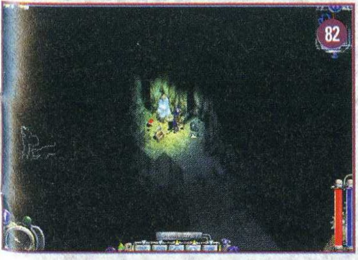
























qui se trouve après le pont de bois (Photo 89). Rebroussez chemin et prenez la première petite voie que vous trouverez sur la droite. Ne tombez pas tout de suite dans les trous pour explorer toute cette partie. Vous arriverez dans un petit village d'Ogres où vous pourrez délivrer Aidan, qui vous donnera un coup de main pour les combats (Photo 90). Laissez-vous tomber dans le trou et fouillez la grotte pour récupérer quelques items, puis allez dans la petite pièce pour récupérer une Clé en Argent qui vous permettra de sortir (Photo 91). Revenez ensuite devant l'Échoppe de Bysanti et allez vers la gauche. Vous allez devoir affronter pas mal d'ennemis, notamment le nécromancien, que vous pourrez facilement avoir si vous avez des flèches d'étourdissement (Photo 92). Poussez ensuite le rocher pour continuer afin d'arriver au campement des Ogres (Photo 93). Allez dans la maison centrale pour trouver un ascenseur qui vous permettra de descendre (Photo 94). Vous arriverez dans des catacombes où pas mal





d'ennemis vous tomberont dessus. Vous déboucherez ensuite dans une pièce qui contient des barils explosifs, que vous ferez exploser pour découvrir une pièce secrète (Photo 95). Envoûtez les Ogres que vous rencontrerez, puis traversez un long couloir piégé (Photo 96). Malheureusement, il y a peu de chance que les créatures qui vous escortent puissent vous suivre. Allez ensuite vers la gauche pour descendre, puis descendez de nouveau pour arriver dans un grillage (Photo 97). Tirez une flèche dans le bouton rouge afin d'ouvrir la porte. Visitez les pièces, puis remontez à la surface pour vous engager dans la grotte. Avancez jusqu'à une caisse, que je ne vous conseille pas d'ouvrir puisqu'elle est piégée (Photo 98). Juste après, vous pousserez le rocher pour arriver dans un couloir piégé, et il est préférable que vous ne tombiez pas dans les trous. Passez au-dessus pour atteindre l'ascenseur qui se trouve au fond, puis tapez sur la paroi pour trouver un passage secret. Descendez, puis éliminez toutes les bestioles qui sortent des coffres, en prenant soin de ne pas marcher sur les pics. Continuez votre route pour arriver dans une salle où vous serez obligé de tomber. Si vous vous laissez tomber vers l'intérieur, vous pourrez récupérer quelques items. Lorsque vous serez tout en bas, vous devrez rapidement vous débarrasser des bestioles afin de récupérer la clé qui se trouve au centre. Vous arriverez ensuite dans une salle avec plein de bestioles dans des enclos, que vous devrez éliminer pour accéder à un bouton qui vous permettra d'avancer (Photo 99). Ne marchez pas sur les dalles et tirez à travers les cages. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez de nouveau dans une autre grotte, dans laquelle vous trouverez trois caisses. N'ouvrez que celle qui se trouve sur la droite, puis avancez dans la galerie et prenez la première à droite pour trouver un marchand (Photo 100). Avancez jusqu'à ce que





vous arriviez dans une plaine enneigée. Une armée de squelettes va vous tomber dessus : lorsque vous l'aurez éliminée, avancez doucement pour voir le nécromancien. Dégommez-le rapidement afin qu'il ne puisse pas reformer de squelettes. Continuez d'avancer doucement afin de voir vos ennemis au ras de l'écran, ce qui vous permettra de leur tirer dessus sans qu'ils puissent approcher. Vous devrez ensuite porter















secours à un homme en difficulté, ce qui vous rapportera quelques points d'expérience supplémentaires **(Photo 101)**. Continuez votre route jusqu'à ce que vous tombiez sur trois nécromanciens ; ne paniquez pas, prenez votre arc, et bombardez-les avant qu'ils n'aient le temps de faire apparaître de nouveaux monstres. Faites le plein de munitions chez le marchand, puis avancez jusqu'à l'entrée du temple **(Photo 102)**.

CHAPITRE 10 : LE ROYAUME DES MORTS

Vous êtes dans la dernière ligne droite mais cela ne sera pas facile dans venir à bout. Ne gaspillez pas vos flèches car vous allez en avoir cruellement besoin dans ce chapitre, sauvegardez souvent et n'avancez pas trop vite. Pour commencer, vous devrez traverser un long couloir, en évitant de tomber pour ne pas vous retrouver face à plein de zombis au sous-sol. Vous allez aussi rencontrer beaucoup de







chauves-souris roses, que vous devrez éliminer rapidement car elles occasionnent beaucoup de dégâts. Essayez d'utiliser vos sorts pour vous en débarrasser. Vous arriverez ensuite dans une grande salle dont la sortie est bloquée par des rochers **(Photo 103)**. Prenez la porte de droite pour traverser un long couloir où vous attendent des squelettes. Au bout de ce couloir se trouve des pics avec une dalle **(Photo 104)**. Récupérez le bouclier du squelette et placez-le sur la dalle pour ouvrir la porte. Traversez ensuite le couloir sans tomber dans les trous, puis activez le levier qui se trouve sur la droite. Vous trouverez un coffre derrière les deux blocs en mouvement. Passez maintenant à la porte de gauche pour activer le deuxième levier. Avancez pour arriver dans une nouvelle salle où vous aurez deux leviers à activer. Après avoir activé le deuxième,

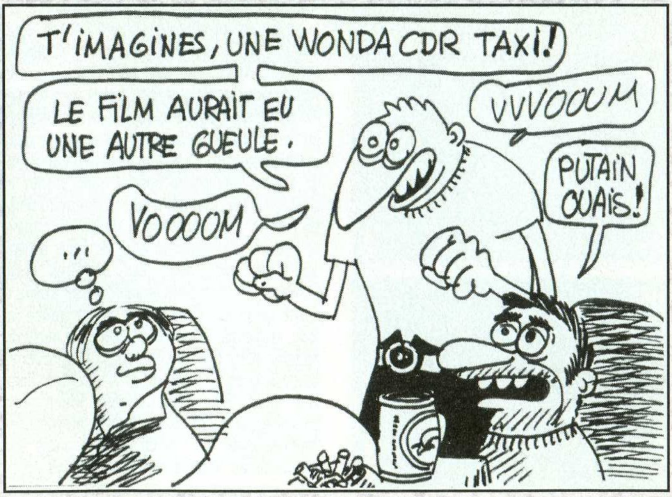




vous devrez affronter un nécromancien qui n'est pas trop coriace si vous le criblez de flèches. Avancez et prenez le couloir de gauche en ayant soin d'éviter les dalles, puis descendez les escaliers qui se trouvent au bout. Lorsque vous arriverez près des recharges de mana, approchez-vous du mur de gauche pour découvrir une pièce secrète **(Photo 105)**. N'oubliez pas de récupérer des flèches dans les petites pièces **(Photo 106)**. La salle suivante est beaucoup plus délicate à négocier **(Photo 107)**. Lorsque vous ouvrirez le tombeau, une chauve-souris apparaîtra et se transformera en redoutable guerrier. Maintenez-le à distance en utilisant le sort d'étourdissement et criblez-le de flèches. Récupérez la clé de rubis, puis ouvrez la porte avec la paillasson rouge et placez le bloc sur la dalle. Si vous avez plaqué







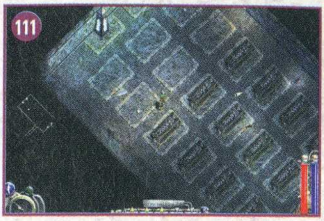
SOLUCE NOX



le bloc contre le mur, sautez sur celui-ci pour le décoller. Allez maintenant dans l'autre couloir et prenez le téléporteur qui se trouve au fond. Dégommez le nécromancien puis prenez le téléporteur par lequel vous êtes arrivé. Vous serez dans une salle où vous devrez faire le ménage, puis prenez le second téléporteur pour récupérer la Clé d'Or **(Photo 108)**. Prenez le téléporteur qui vient d'apparaître puis allez à la porte d'or pour placer le deuxième bloc. Prenez les escaliers puis allez actionner le levier qui se trouve dans la première salle que vous trouverez. Vous devrez affronter une armée de squelettes, et il préférable dans un premier temps de rester en bas avant de combattre le sorcier qui se trouve plus haut **(Photo 109)**. Activez ensuite le levier pour ouvrir la porte et prenez le casque de Druide qui se trouve dans le coffre **(Photo 110)**. Allez dans la salle suivante et faites le ménage, puis revenez en arrière pour récupérer plusieurs items dans les passages qui se sont ouverts. Avancez et prenez l'ascenseur. Allez ensuite dans la grande salle des tombeaux, mais prenez garde au guerrier, que je vous conseille d'attirer dans le couloir pour mieux lui tirer dessus **(Photo 111)**. Revenez maintenant dans la salle précédente et appuyez sur la première dalle pour faire bouger les blocs. Prenez le couloir pour accéder à une salle où vous allez casser quelques tombeaux, puis revenez appuyer sur la deuxième dalle. Appuyez ensuite sur la troisième dalle pour accéder au couloir qui se trouve derrière les blocs. Vous arriverez ensuite dans une salle où







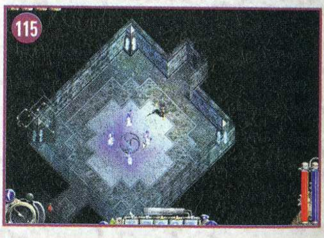




se trouve un énorme monstre que vous devrez éviter et bombarder de flèches pour l'anéantir **(Photo 112)**. Allez ensuite dans les couloir et tirez sur les boutons pour vous libérer deux accès dans la salle principale. Revenez dans la salle et prenez le couloir de droite. Vous marcherez dans un petit labyrinthe pas trop méchant si vous laissez la carte constamment à l'écran. Visitez tous les recoins pour trouver des pièces secrètes **(Photo 113)**, puis allez chercher la première clé qui se trouve au fond. Allez dans la deuxième partie pour procéder de la même manière. Ouvrez ensuite les deux portes pour arriver dans une salle remplie de bumpers. Avancez prudemment et dirigez-vous vers la gauche, puis vers la droite pour en sortir. Après les escaliers, vous devrez traverser un couloir piégé au bout duquel vous prendrez le téléporteur qui se trouve dans la petite pièce de droite. Éliminez le sorcier, puis prenez le second téléporteur qui vous ramènera au point de départ. Avancez dans le deuxième couloir et débarrassez-vous du guerrier pour arriver dans une salle avec des barrières laser **(Photo 114)**. Allez dans la salle qui se trouve à droite et prenez l'ascenseur qui se trouve au fond. Traversez le couloir et prenez la porte de gauche. Allez tirer sur le bouton puis revenez prendre la porte centrale pour pénétrer dans une pièce. Prenez la Clé-Idole Bleue, puis actionnez le levier qui se trouve derrière les flammes avant de revenir dans la pièce aux rayons laser. Vous arriverez dans une pièce avec un rayon laser qui tourne au centre.

Attirez tous les ennemis pour qu'ils se fassent griller par le rayon. Actionnez le levier qui se trouve de l'autre côté et prenez les escaliers derrière la porte. Activez le levier pour ouvrir la paroi et prenez la porte qui se trouve sur la gauche. Éliminez le sorcier et prenez le téléporteur **(Photo 115)**. Si vous marchez sur les dalles, vous devrez affronter des ennemis supplémentaires. Dégommez le golgote puis récupérez la Clé-Idole Rouge qui se trouve derrière. Retournez dans la salle principale et placez les deux clés sur les socles en les prenant vous-même dans votre inventaire **(Photo 116)**. Actionnez les deux leviers dans la salle suivante et prenez les escaliers. Vous n'êtes pas obligé d'affronter les deux sorciers si vous êtes assez rapide. Vous devrez traverser ensuite un long couloir avec des rayons laser, pour arriver dans une grande salle **(Photo 117)**. Marchez sur les pieds de la statue pour faire apparaître







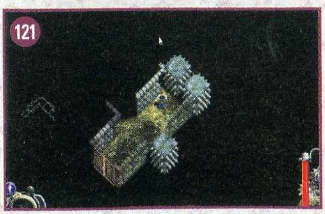






des sorciers. Lorsque vous les aurez éliminés, prenez un des deux ascenseurs et traversez le couloir jusqu'à la grille. Dégommez le sorcier, puis avancez jusqu'à une pièce remplie de rayons laser **(Photo 118)**. Actionnez tous les leviers pour désactiver les rayons, puis activez le levier qui vient d'apparaître. Servez-vous des rayons pour éliminer vos ennemis, puis actionnez le deuxième levier pour ouvrir la porte. Allez jusqu'à la fontaine pour récupérer l'arme ultime du jeu **(Photo 119)**. Éliminez tous les ennemis puis prenez la porte qui se trouve derrière. Suivez Hecuba dans le téléporteur et envoûtez les créatures pour vous faciliter la tâche. Prenez ensuite le téléporteur qui se trouve dans la hutte et servez-vous du sort de déphasage pour sortir de la pièce. Vous arriverez dans une salle remplie d'Ogres, qu'il vous faudra envoûter au maximum pour vous faciliter la vie. En ce qui concerne Hecuba, vous ne devrez utiliser que votre arc pour la détruire. Si vous n'avancez pas trop vite, vous n'aurez aucun mal à l'éliminer. Il ne vous restera plus qu'à admirer la cinématique qui suit.















AVEC LE GUERRIER

CHAPITRE 1 : LA CITADELLE DE DÜN MIR

Cassez le tonneau pour récupérer un parchemin et des pommes, puis allez vers la citadelle. Lorsque vous arriverez, vous verrez un espion se faire capturer. Récupérez le bâton qui se trouve au sol, allez dans la boutique à droite, puis entrez dans la petite pièce qui se trouve à droite afin de récupérer quelques items. Allez ensuite parler à Gearhart pour lui rendre un petit service **(Photo 120)**. Rendez-vous dans la grotte qui se trouve au fond du verger pour tuer le galopin, puis allez voir Gearhart pour qu'il vous remette un sauf-conduit **(Photo 121)**. Allez ensuite voir le garde pour lui montrer votre papier.

CHAPITRE 2 : L'ÉPREUVE DU DONJON

Discutez avec Horrendous puis allez jusqu'à Bennett. Entrez dans le couloir et ne vous faites pas coincer par les blocs **(Photo 122)**. Activez ensuite le levier pour libérer des araignées et prenez l'or dans le coffre. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir avec des araignées **(Photo 123)**. Vous vous retrouverez au milieu de la lave, où vous devrez casser de nombreuses caisses avant d'actionner le levier **(Photo 124)**. Lorsque le monstre apparaîtra, placez-vous derrière les pics. Allez dans la pièce suivante puis contournez le bloc pour avancer **(Photo 125)**. Lorsque vous reviendrez dans la citadelle, allez ensuite dans la machinerie qui se trouve à droite et prenez l'ascenseur. Avancez dans le couloir jusqu'à la petite pièce, où vous

SOLUCE NOX

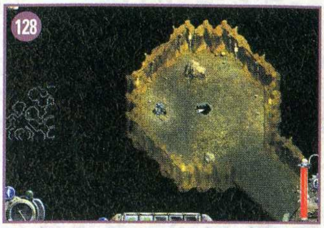


devrez actionner un levier pour déplacer les blocs. Prenez ensuite l'ascenseur et actionnez un nouveau levier. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une grille, puis actionnez encore un levier. Au bout du couloir se trouve un ascenseur et des araignées, que je vous conseille d'éliminer rapidement. Vous devrez encore actionner un levier pour déplacer des blocs, puis passer derrière ceux-ci pour trouver un passage secret. Avancez pour tomber sur un scorpion, à attirer entre les blocs pour l'écraser. Avancez pour retrouver Gearhart qui est prisonnier (Photo 126). Faites le tour pour récupérer la clé qui se trouve dans le coffre, puis appuyez sur le bouton avec Gearhart pour mettre en marche l'ascenseur.

CHAPITRE 3 : CHAOS AU VILLAGE D'IX

Descendez en bas de la carte et passez la porte pour aller vers le village. Avancez jusqu'à la salle d'eau et allez dans le petit renfoncement sur la gauche. Tapez ensuite sur le mur pour découvrir une pièce secrète. Visitez la grotte puis passez la porte pour accéder à une nouvelle zone. Avancez jusqu'au marché et faites quelques emplettes. Allez vers la droite de la carte pour affronter quelques guerriers et récupérer un arc que vous pourrez revendre à un bon prix. Descendez ensuite dans le village des guerriers et cassez la grosse barrique qui se trouve dans la dernière maison afin de découvrir un passage secret (Photo 127). Explorez toute la carte et ramassez le maximum d'items afin de les revendre puis allez au village d'Ix. Vous serez accueilli par Edile Théogrin, qui vous demandera d'aller au cimetière. Lorsque vous arriverez dans le cimetière, faites le ménage dans les bâtiments, puis allez dans celui du fond pour prendre un ascenseur. Visitez toute la grotte afin de trouver la Clé Saphir qui vous permettra d'ouvrir la pièce centrale. Vous devrez











ensuite vous laisser tomber dans un trou, mais je vous conseille d'être en parfaite santé avant de sauter (Photo 128). Faites le ménage et récupérez le Sceptre dans un des trois coffres (Photo 129). Allez ensuite parler à Kalen qui se trouve au fond, puis affronter une grande quantité de squelettes. Utilisez la rage de guerre au maximum pour abréger le combat. Vous devrez ensuite tuer des squelettes et casser une grille pour récupérer la Clé d'Or. Retournez au village pour donner le sceptre à Edile, puis allez voir le capitaine qui se trouve près de la fontaine.

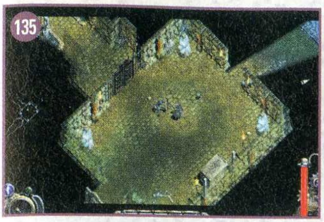


CHAPITRE 4 : SOUS LA TERRE DES BRAVES

Allez vers la droite et entrez dans le bâtiment afin de prendre l'ascenseur. Commencez par visiter toutes les pièces de ce niveau afin de récupérer le maximum d'items, puis allez en haut à droite de la carte pour trouver une zone secrète en tapant sur la paroi (Photo 130). Continuez d'avancer et laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve en haut. Fracassez ensuite toutes les tombes que vous trouverez, afin de récupérer des items supplémentaires (Photo 131). Vous arriverez ensuite sur un tombeau avec des coffres ; ouvrez-les et après avoir éliminé le squelette, laissez-vous tomber dans le trou. Vous arriverez ensuite dans une grande salle avec neuf tombeaux que vous ne pourrez pas ouvrir. Allez sur la gauche pour faire quelques courses, puis au centre, et enfin vers la droite pour continuer. Vous trouverez une zone secrète derrière un des murs en frappant dessus (Photo 132). Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant des escaliers, et prenez garde de ne pas marcher sur les dalles qui se trouvent au sol. Vous arriverez ensuite dans une salle où se trouvent Hécubah et un nécromancien, que vous devrez affronter après la scène cinématique (Photo 133). Pour le faire fuir rapidement, étourdissez-le et foncez-lui dessus pour n'en faire qu'une bouchée. Sautez ensuite dans le trou et récupérez la masse en fer de braise qui vous sera très utile pour vous débarrasser des zombis (Photo 134). Allez ensuite récupérer la Clé d'Argent, puis la clé qui se trouve derrière pour continuer votre périple. Allez ensuite jusqu'aux flammes qui sortent du mur puis prenez l'ascenseur. Vous arriverez dans une salle où vous devrez affronter un gardien (Photo 135). Étourdissez-le avec l'épée et faites-lui sa fête pour récupérer son équipement. Avec votre nouvelle épée, vous n'aurez guerre de difficulté à vous frayer un chemin. Allez jusqu'à la clé rubis qui se trouve dans la






135

salle piégée **(Photo 136)**. Vous arriverez par la suite dans une salle où vous devrez sauter afin d'éviter les trous pour récupérer une Cotte de Maille **(Photo 137)**. Passez ensuite entre les blocs ornés de pics en sautant au-dessus des dalles qui se trouvent au sol, puis prenez les escaliers qui se trouvent au fond. Vous arriverez dans une salle où vous devrez affronter un magicien qui n'est pas trop hard si vous ne le lâchez pas d'une semelle **(Photo 138)**. Lorsque vous sortirez du mausolée, vous retrouverez le capitaine qui vous confiera une nouvelle mission.

CHAPITRE 5 : L'ATTAQUE DE BRIN PAR LES OGRES

Passez derrière le bâtiment et cassez les tonneaux pour trouver une zone secrète. Allez ensuite vers le nord et traversez les deux ponts de bois. Lorsque vous arriverez dans le village, allez tout de suite dans le verger qui se trouve à

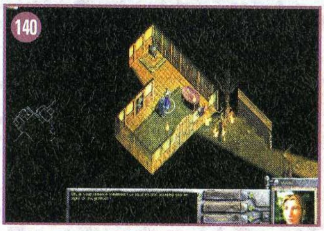

136


137

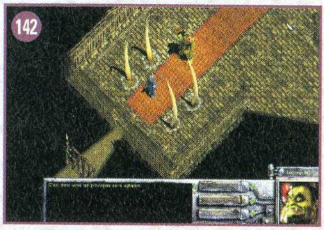

138


139

gauche pour tuer l'ogresse **(Photo 139)**. Visitez ensuite tout le village et revendez le maximum de chose, en gardant le meilleur pour plus tard, afin de ne pas être à court. Lorsque vous sortirez du village, vous affronterez des Ogresses, et récupérerez le manteau de Matilda. Rapportez-lui dans sa maison afin de récolter quelques pièces d'or **(Photo 140)**. Sortez du village, allez vers le nord-est et traversez la grotte. Avancez prudemment jusqu'au village. Lorsque vous serez à l'entrée du village, allez vers la gauche pour entrer dans une grotte. Laissez-vous tomber dans le trou et allez jusqu'au mécanisme qui dégage les blocs. Allez à gauche puis à droite pour récupérer quelques items, et allez au centre. Vous devrez activer les deux leviers qui se trouvent de part et d'autre afin d'ouvrir les grilles qui se trouvent au centre **(Photo141)**. Avancez puis prenez un des ascenseurs pour descendre et activer un levier. Continuez votre route jusqu'à l'ascenseur, qui vous permettra

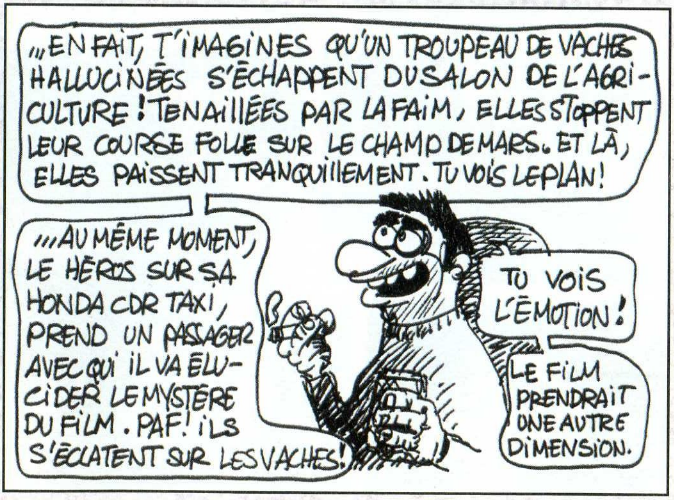

140


141


142


143

d'entrer dans le village. Visitez toutes les huttes, puis allez dans celle du centre pour affronter le boss du village **(Photo 142)**. Lorsque vous aurez fait le ménage, ramassez la Clé de Saphir qui est à gauche, puis ramassez les items dans la pièce de droite. Nettoyez entièrement le village et allez délivrer les filles qui se trouvent dans l'enclos en activant le levier **(Photo 143)**. Emmenez les filles avec vous vers le village et vous retrouverez le capitaine à la sortie de la grotte.



SOLUCE NOX

CHAPITRE 6 : LA HALLEBARDE D'HORRENDOUS

Traversez le pont puis parlez au mourant avant d'éliminer les ennemis qui se trouvent un peu plus loin. Lorsque vous entrerez dans la citadelle, vous rencontrerez deux guerriers, qui vont vous accompagner **(Photo 144)**. Entrez dans le magasin qui est à droite pour faire quelques affaires, puis allez vers le nord-ouest. Faites un tour dans le verger et dans la grotte qui se trouve derrière, puis allez vers le nord pour entrer dans la citadelle. Une fois à l'intérieur, parlez aux deux guerriers pour qu'ils vous accompagnent. Allez ensuite vers la droite pour récupérer David le guerrier **(Photo 145)**. Entrez ensuite dans la place et récupérez le maximum de guerrier pour vous accompagner. Nettoyez le rez-de-chaussée, puis le sous-sol, avant d'aller chercher la Clé de Rubis **(Photo 146)**. Allez ensuite récupérer la Clé de Saphir dans la pièce qui est de l'autre côté du couloir, puis longez les murs pour trouver une zone secrète dans la pièce du fond. Poursuivez ensuite votre route pour retrouver Horrendous qui se fera déchirer en deux temps trois mouvements **(Photo 147)**. Récupérez un peu de matos sur les cadavres, puis laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve derrière le trône. Vous retrouverez le nécromancien que vous devrez poursuivre jusqu'à l'affrontement. Poursuivez-le sans relâche et lorsque vous l'aurez battu, vous récupérerez la fameuse Hallebarde **(Photo 148)**.

CHAPITRE 7 : LE CŒUR DE NOX

Lorsque vous arriverez dans l'enceinte, vous tomberez sur Daniel, qui vous cherchera querelle **(Photo 149)**. Mettez-lui une claque pour qu'il s'en aille, mais le problème, c'est que Daniel reviendra avec un gardien qui voudra vous emprisonner **(Photo 150)**. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous acceptez et vous vous retrouverez en prison, soit vous résistez et il vous faudra tuer le gardien. Pour ma part, j'ai opté pour la deuxième solution. Faites gaffe tout

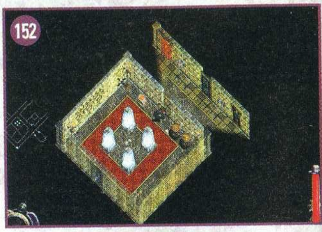






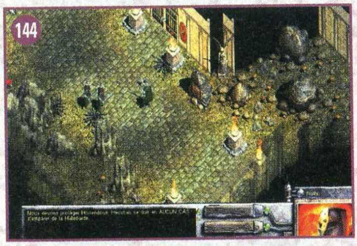


de même car le gardien est un peu coriace. Lorsque vous l'aurez tué, récupérez la Clé d'Or sur lui, puis faites le tour des maisons pour récupérer quelques bricoles. Une fois cela fait, allez dans la prison qui se trouve en bas à droite du village et libérez Morgan Le Chapardeur. Ce dernier vous demandera de le suivre dans son passage secret et vous remettra une clé, qui vous permettra d'accéder à la tour de l'Illusion. Lorsque vous arriverez dans cette tour, utilisez la Rage de Guerrier où les Shurikens contre les magiciens. Essayez de les shooter de loin pour éviter de vous faire toucher inutilement. Si vous décidez d'entrer dans la première pièce qui se trouve en haut à gauche, il est préférable que vous soyez en bonne santé car plusieurs magiciens vous attendent à l'intérieur. Faites-le tour de toutes les pièces en prenant soin de sauvegarder souvent, car les magiciens peuvent faire pas mal de dégâts. Vous devrez récupérer la Clé de Rubis dans la pièce de droite, mais attention aux deux magiciens qui la gardent, car ils sont assez costauds. Utilisez les shurikens pour vous





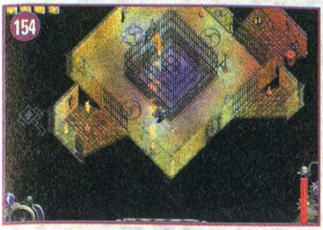
en débarrasser rapidement **(Photo 151)**. Lorsque vous aurez fait le ménage dans cette zone, prenez les escaliers qui se trouvent au début du couloir de droite. Soyez sur vos gardes lorsque vous arriverez à l'étage, car vous devrez affronter d'entrée de jeu pas mal de magiciens. En prenant le couloir qui se trouve en face lorsque vous arrivez, vous trouverez un passage dans le mur qui vous permettra de récupérer la clé d'argent **(Photo 152)**. Vous trouverez aussi une autre pièce secrète dans la salle qui se trouve en haut à gauche en longeant le mur. Passez la grille maintenant que vous avez la clé puis prenez la pièce de droite après avoir visité les autres. N'avancez pas trop vite car pas mal de magiciens se trouvent dans le secteur. Prenez ensuite le couloir qui se trouve derrière et entrez dans la deuxième pièce que vous trouverez. Allez vers la droite pour entrer dans la machinerie et appuyez sur le bouton placé au fond pour arrêter le champ de force. Passez par la grille et montez les escaliers pour accéder à la zone suivante. Faites le tour des pièces car vous aurez










154

pas mal de choses à récupérer, puis prenez le téléporteur qui se trouve dans la pièce en haut à droite **(Photo 153)**. Visitez cette petite zone puis prenez le téléporteur qui se trouve en bas. Vous arriverez dans une petite zone, mais vous devrez agir vite car pas mal de magiciens vont vous tomber dessus. Prenez la porte qui se trouve en bas lorsque vous aurez tout récupéré, afin d'accéder au niveau supérieur. Vous arriverez ensuite dans une salle remplie de magiciens que vous ne pourrez pas tous affronter en même temps **(Photo 154)**. Prenez tout de suite un téléporteur pour en avoir moins sur le dos. Vous devrez ensuite actionner tous les leviers afin de lever toutes les grilles pour accéder au téléporteur central. Prenez ensuite le téléporteur de gauche pour récupérer la Clé d'Or, puis celui de droite pour avoir la Clé de Saphir. Prenez ensuite les escaliers pour atteindre l'étage suivant. Faites le tour des pièces pour trouver une Clé de Rubis qui se trouve dans un coffre **(Photo 155)**. Allez ensuite prendre les escaliers qui sont sur la droite de la carte. Vous arriverez


155


156


157

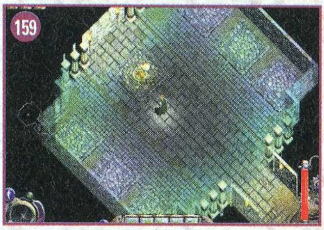


dans une salle où deux magiciens vous attendent de pied ferme. **(Photo 156)**. Soyez très rapide car sinon vous risquez d'être atomisé. Restaurez-vous car après vous devrez passer au-dessus des pics en sautant rapidement. Observez le timing des plaques grises. Il vous faudra passer entre quatre blocs et une barrière de flammes **(Photo 157)**. Vous arriverez ensuite dans une salle avec deux sorciers, que vous devrez affronter comme les deux précédents. Lorsque vous les aurez éliminés, allez dans la petite pièce du fond, pour récupérer la Clé de Rubis. Allez ensuite jusqu'à la salle suivante pour placer les caisses sur les dalles qui sont au sol, afin d'accéder à la fontaine placée au centre **(Photo 158)**. Lorsque vous aurez récupéré le cœur de Nox, vous passerez au chapitre suivant.

CHAPITRE 08 : LA CRÉATURE DES ARCANES

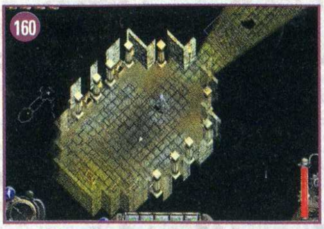
Faites le tour du village, revendez les objets que vous avez récupérés, puis visitez les bâtiments afin de récolter quelques pièces supplémentaires. Allez ensuite vers le nord pour retrouver Aldwyn le Druide, pour qu'il vous remette une clé qui vous permettra d'accéder au temple. Ressortez de la maison et allez vers la gauche. Avancez dans l'allée et entrez dans la grotte où vous attendent des ours. Récupérez la nourriture qui se trouvent dans les cavités pour ne pas être démuni par la suite. Lorsque vous arriverez devant l'entrée du temple, passez sur les côtés afin d'entrer dans une petite grotte, dans laquelle vous trouverez quelques pièces d'or. Entrez dans le temple pour discuter avec le prêtre puis prenez les escaliers. Vous devrez ensuite pousser un rocher dans un couloir. Poussez-le un peu et laissez-le rouler afin de ne pas tomber dans les trous. Lorsque vous sortirez du couloir, prenez la porte de gauche, puis sautez au-dessus des dalles qui sont au sol. Dans la


158

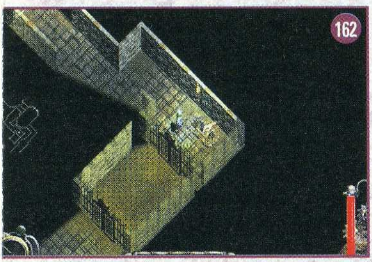

159

pièce suivante, n'avancez pas trop vite pour ne pas avoir trop de chauves-souris sur le dos. Récupérez ensuite les pièces dans le coffre du fond puis prenez la porte qui est à gauche. Allez chercher la Clé d'Or, engouffrez-vous dans le passage qui s'ouvre juste derrière **(Photo 159)**. Prenez l'ascenseur pour accéder à la grotte qui se trouve en dessous, et ne vous approchez pas trop près des menhirs afin d'éviter les monstres. Montez dans l'ascenseur qui se trouve au fond de la grotte et avancez jusqu'à ce que vous reveniez dans la salle de départ. Prenez la porte qui est à droite et passez la grille. Allez dans la pièce du bas pour récupérer quelques bricoles, puis avancez dans le couloir sans marcher sur les dalles. Poussez ensuite le rocher sans tomber dans les trous afin d'arriver dans la grande salle où vous attendent de nouveaux ennemis. Agissez très vite en fonçant dessus, et finissez-les avec une bonne arme de poing. Poussez ensuite le rocher dans le couloir pour accéder

SOLUCE NOX







aux trois coffres qui se trouvent derrière, puis laissez-vous tomber dans le trou. Visitez les petites pièces pour vous refaire une santé, et avancez dans le couloir. Sautez au-dessus des dalles, puis affrontez de nouveau les créatures démoniaques. Lorsqu'elles sont de dos, servez-vous du harpon pour les attirer vers vous. Lorsque vous les aurez éliminées, activez le levier qui se trouve derrière et éliminez les deux scorpions avant de vous engager dans le couloir. Lorsque vous serez dans la grotte, ne vous approchez pas trop des plantes et évitez les menhirs. Entrez ensuite dans le bâtiment, puis sautez au-dessus des dalles et des trous pour accéder à une salle remplie de coffres **(Photo 160)**. Laissez-vous tomber dans les trous pour le retour pour récupérer quelques pièces puis allez dans la grotte suivante. Ne mettez pas vos pieds n'importe où et allez dans le bâtiment suivant. Lorsque vous serez dans la deuxième pièce, récupérez quelques items, puis poussez





le rocher dans le couloir pour dévoiler des portes. Avancez jusqu'à la grande salle de coffres, où vous devrez récupérer la Clé d'Argent **(Photo 161)**. Passez la porte et prenez la première à droite jusqu'à ce que vous arriviez sur trois portes. Récupérez tout ce que vous pourrez, puis avancez jusqu'à une nouvelle grotte. Avancez prudemment jusqu'à un nouveau bâtiment. Prenez ensuite la porte qui se trouve à gauche pour arriver sur un piège que vous pourrez activer **(Photo 162)**. Vous devrez passer ensuite dans un couloir où vous devrez éviter de vous faire toucher par les boules électriques. Continuez d'avancer jusqu'à un autre couloir électrique, puis sortez du bâtiment pour arriver sur un pont de bois. Visitez cette zone et entrez dans le bâtiment qui se trouve tout en bas. Vous devrez affronter deux golems de pierre qui ne sont pas très rapides **(Photo 163)**. Tournez autour d'eux et chargez-les jusqu'à ce que mort s'ensuive. Allez ensuite jusqu'à la fontaine pour remplir la quête principale de ce niveau **(Photo 164)**. Retournez voir le capitaine à l'entrée du village pour passer au chapitre suivant.

CHAPITRE 9 : LA TRAVERSÉE DU MARAIS DES TÉNÈBRES

Avancez lentement dans le marais ; si vous voulez tuer les plantes carnivores, ne vous approchez pas trop près **(Photo 165)**. Traversez les deux ponts et lorsque vous arriverez à une ruche, une paroi s'ouvrira sur votre droite, et vous devrez affronter quelques zombis. Pour éviter qu'ils ne reviennent constamment, utilisez une arme de feu pour les brûler. Avancez dans le sentier et ne tournez pas à la première à droite. Allez tout au fond pour prendre un ascenseur qui vous amènera dans une petite grotte au fond de laquelle, après avoir poussé un rocher, vous trouverez de quoi parfaire votre équipement. Allez maintenant au niveau de la bifurcation pour continuer votre route. Après le premier pont de bois, allez sur la droite afin d'entrer dans une maison, puis sortez





et continuez tout droit. Vous arriverez ensuite dans une zone qui comporte des trous dans le sol que je vous conseille d'éviter. À la prochaine bifurcation, il n'est pas utile d'aller sur la droite et je vous conseille plutôt d'aller vers la gauche. Après avoir passé trois plantes carnivores, vous devrez affronter des elfes qui ne sont pas redoutables si vous agissez relativement vite **(Photo 166)**. Passez la grille qui se trouve derrière pour discuter avec Mordwyn. Allez ensuite dans sa maison pour découvrir un passage en longeant le mur **(Photo 167)**. Rediscutez avec lui pour qu'il vous remette une très belle armure. Sortez de la maison et allez vers la droite pour passer une porte. Vous pouvez vous laisser tomber dans les trous qui se trouvent dans l'allée, afin de récolter quelques items de plus, et vous ressortirez dans un bâtiment. Vous trouverez une pièce avec un tombeau, mais si vous l'ouvrez, vous devrez affronter un nécromancien. En revanche, vous pourrez récupérer une superbe épée **(Photo 168)**. Sortez du bâtiment et allez vers le nord pour entrer dans un petit mausolée, puis redescendez pour passer par la grille qui se trouve tout en bas de la carte. Lorsque vous arriverez à la bifurcation, allez toujours vers le bas de la carte pour tomber sur un village d'Ogre. Allez vers la droite pour délivrer Aidan qui est prisonnier dans l'enclos **(Photo 169)**. Allez chercher la clé qui se trouve dans la hutte pour ouvrir la porte. Retournez ensuite au pont de bois pour aller voir le marchand. Lorsque vous aurez fait vos courses,






169


172


174

ressortez et allez vers la gauche. Avancez jusqu'à ce que vous soyez obligé d'affronter de nouveau un nécromancien. Lorsque vous en aurez fini avec lui, poussez le rocher pour continuer. Vous arriverez ensuite dans un village d'Ogres où vous devrez libérer des bestioles emprisonnées. Entrez ensuite dans la grande hutte puis prenez l'ascenseur. Vous allez avancer dans des catacombes où vous devrez affronter pas mal d'Ogres. Vous trouverez une pièce remplie de barils explosifs qui vous permettront de trouver une pièce secrète lorsque vous tirerez dessus **(Photo 170)**. Vous arriverez ensuite dans une pièce entourée de blocs dans laquelle vous devrez tuer deux Ogres pour récupérer une Clé d'Argent **(Photo 171)**. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous voyiez une grille en bas de la carte par laquelle vous devrez passer. Descendez ensuite jusqu'à la machinerie et tirez sur le bouton pour sortir de l'enclos. Visitez ensuite les pièces qui sont derrière, ainsi que la pièce secrète, puis remontez pour aller dans la grotte. Avancez jusqu'à ce que vous soyez obligé de sauter dans un trou. Dégommez les bestioles et faites attention de ne pas vous faire avoir par les pics qui sont au sol. Allez activer le levier qui se trouve sur la droite, et poursuivez votre route. Vous arriverez ensuite dans une salle où vous serez obligé de vous laisser tomber dans les trous. Laissez-vous tomber vers la gauche pour récupérer des items pendant votre chute. Lorsque vous arriverez tout en bas, prenez la Clé de Rubis pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'à la grande salle pleine de bestioles, puis dégommez-les pour accéder à l'interrupteur qui vous permettra de mettre en marche l'ascenseur du fond. Avancez jusqu'à une bifurcation sur la droite pour rencontrer un marchand **(Photo 172)**. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une plaine enneigée. Vous devrez alors affronter pas mal de squelettes. Vous devrez ensuite sauver Caïn, qui est menacé par des fauves **(Photo 173)**. Aidez-le pour récupérer 2 500 points d'expérience. Vous tomberez ensuite sur trois nécromanciens **(Photo 174)**. Vous ne devriez en faire qu'une bouchée avec l'aide de votre nouveau compagnon. Avancez jusqu'au campement où vous pourrez rencontrer un marchand **(Photo 175)**. Dépensez tout ce que vous avez en protection et Shuriken. Vous pouvez maintenant entrer dans le temple pour la phase ultime **(Photo 176)**.


175

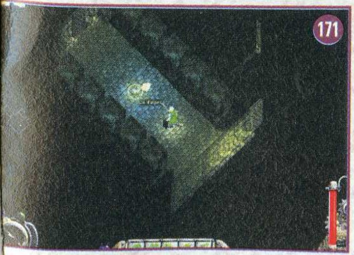

176


173

CHAPITRE 10 : LE ROYAUME DES MORTS

Vous allez devoir traverser un couloir rempli de trous, où il est préférable de ne pas tomber. Je vous conseille donc de sauvegarder le plus souvent possible dans cette zone. Lorsque vous arriverez dans la grande salle, prenez la porte qui se trouve en haut à droite. Avancez dans le couloir, puis sautez sur la plaque et déposez un objet sans importance sur celle-ci afin d'ouvrir


170


171



SOLUCE NOX

la porte (Photo 177). Traversez le couloir sans tomber dans les trous, puis actionnez le levier qui se trouve au bout. Procédez de la même manière avec l'autre porte pour actionner le deuxième levier. Avancez dans le couloir qui vient de s'ouvrir, puis actionnez les deux leviers pour ouvrir un passage dans le mur. Prenez le couloir de droite et allez jusqu'au téléporteur. Téléportez-vous puis prenez le même téléporteur par lequel vous êtes arrivé. Prenez ensuite le suivant pour récupérer la Clé d'Or (Photo 178). Revenez ensuite dans le couloir et allez dans la première petite pièce que vous trouverez pour pousser le bloc sur la dalle. Allez maintenant dans l'autre couloir pour prendre les escaliers qui se trouvent au bout. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un tombeau que vous devrez ouvrir pour récupérer la deuxième clé. Vous devrez ensuite affronter un redoutable guerrier doté d'un superbe équipement que vous pourrez récupérer. Allez dans la deuxième petite pièce pour placer l'autre bloc, puis prenez les escaliers qui sont désormais accessibles pour passer dans une autre zone. Vous arriverez ensuite dans une pièce où vous devrez actionner un levier qui fera apparaître une armée de squelettes (Photo 179). Restez en bas de la carte dans un premier temps, puis lorsque vous serez près, attaquez vous à l'autre partie. Lorsque vous aurez fait le ménage, actionnez le levier pour passer à la suite. Vous





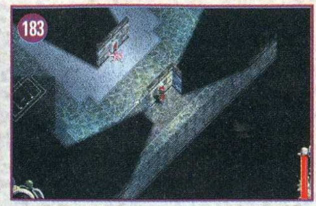








arriverez ensuite sur une pièce remplie de zombis. Attirez-les dans le couloir, puis revenez en arrière pour tomber sur une armée. Baladez-les et cassez les tombes pour trouver un passage secret. Continuez votre route afin de prendre l'ascenseur qui se trouve derrière la porte. Avancez et prenez le premier couloir que vous trouverez sur la droite pour arriver dans une immense salle pleine de tombes (Photo 180). Éliminez le guerrier, puis cassez toutes les tombes pour récupérer quelques items. Revenez au niveau des blocs et jouez avec les dalles pour vous ouvrir un nouvel accès. Traversez le couloir en prenant soin de ne pas marcher sur les dalles, puis allez dans la salle avec les flammes bleues (Photo 181). Éliminez le golem puis allez dans les deux couloirs pour tirer sur les interrupteurs qui se trouvent au fond. Revenez ensuite dans la salle principale pour explorer les deux couloirs qui se sont ouverts. Allez dans celui de droite pour récupérer la Clé de Saphir qui se trouve en haut à droite de la carte (Photo 182). Procédez de la même manière pour la seconde clé, puis allez ouvrir les deux portes. Vous arriverez ensuite dans une salle remplie de bumpers, que vous devrez éviter. Allez vers la gauche pour actionner un levier, puis encore vers la gauche pour sortir de cette salle. Après les escaliers, prenez le couloir qui vous amènera dans une salle. Allez dans la petite pièce de droite pour prendre le téléporteur et affronter le sorcier. Lorsque vous aurez tué ce dernier, prenez la grosse épée puis le téléporteur,





pour revenir au point de départ. Avancez dans le deuxième couloir pour affronter un guerrier, puis allez dans la dernière salle qui contient des rayons laser et prenez à droite. Il vous faudra éliminer tous les bestioles et le nécromancien qui se trouvent dans cette salle pour accéder à l'ascenseur. Avancez pour arriver dans une grande salle, dans laquelle vous devrez tirer sur le bouton rouge pour ouvrir la porte (Photo 183). Ramassez la Clé Idole Bleue, puis activez le levier qui se trouve derrière. Revenez dans la salle principale et allez vers la porte en face. Vous arriverez dans une pièce où tourne un rayon laser. Faites le tour de la pièce pour attirer vos ennemis afin qu'ils se fasse découper. Actionnez ensuite le levier pour passer la porte derrière laquelle se trouvent des escaliers. Actionnez le levier et préparez-vous à affronter pas mal de monde. Avancez ensuite et prenez la petite porte qui se trouve sur la droite. Éliminez le premier sorcier sans marcher sur les dalles bleues puis prenez le téléporteur (Photo 184). Éliminez le golem pour récupérer la Clé Idole Rouge placée derrière. Prenez ensuite le téléporteur pour revenir au début de cette zone. Posez les deux clés sur les socles en les sortant vous-même de votre inventaire (Photo 185). Avancez dans la salle suivante et actionnez les deux leviers qui se trouvent sur le mur pour prendre les escaliers. Traversez ensuite le long couloir avec les rayons laser pour arriver dans une grande salle où vous irez marcher sur les pieds de la statue pour faire





apparaître des sorciers, que vous devrez rapidement éliminer. Prenez un des ascenseurs, puis passez la grille pour arriver dans une autre salle. Foncez sur le sorcier et achevez-le avec une arme de poing. Allez jusqu'à la salle remplie de rayons laser et placez-vous derrière un mur bleu **(Photo 186)**. Arrêtez les rayons en actionnant les leviers, puis activez le levier qui apparaîtra. Servez-vous des rayons pour éliminer vos ennemis et lorsqu'il n'y aura plus personne, actionnez le deuxième levier pour entrer dans le couloir. Allez directement vers la fontaine pour retrouver Hecubah **(Photo 187)**. Vous allez récupérer l'arme ultime du jeu qui éliminera tous les ennemis qui tenteront de vous barrer la route. Poursuivez ensuite Hecubah dans le téléporteur.

CHAPITRE 11 : AFFRONTEMENT DANS LE MONDE DU DESSOUS

Votre nouvelle arme ne vous sera pas d'une grande utilité pour affronter Hecubah **(Photo 188)**. Pour commencer, ne restez pas au centre et téléportez-vous sur la berge. Avancez doucement pour éliminez les démons et lorsque vous tomberez sur Hecubah, balancez-lui le maximum de shuriken en prenant soin de vous régénérer au fur et à mesure. Si vous sentez que ça tourne au vinaigre, prenez la fuite pour vous réorganiser. N'ayez pas peur de soutenir l'affrontement en face à face surtout si vous avez un bon stock de potions de soin. Vous n'aurez plus ensuite qu'à vous caler dans votre fauteuil pour mater tranquillement la scène de fin.







AVEC LE MAGICIEN

CHAPITRE 1 : HORVATH LE MAGICIEN

Votre premier objectif sera de trouver l'Archimage Horvath. Avancez pour ramasser le précis de magie et les potions. Allez jusqu'au village pour rencontrer Horvath **(Photo 189)**. Entrez dans la maison et visitez les pièces avant de retrouver Horvath qui vous donnera quelques bricoles. Avancez tout droit pour prendre un ascenseur qui vous amènera dans une grotte. Passez la porte et éliminez rapidement les galopins, puis faites le tour pour récupérer un maximum d'items. Allez au fond de la grotte pour récupérer la Clé de Saphir, qui vous permettra de libérer l'apprenti d'Horvath. Ce dernier ne survivra pas et vous laissera sa panoplie. Retournez voir Horvath pour lui donner des nouvelles de son apprenti. Entrez ensuite dans la maison et allez prendre le téléporteur qui se trouve dans la pièce de gauche.



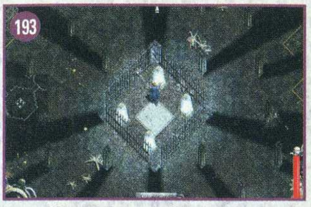


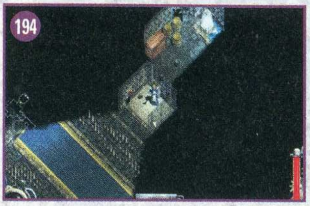


CHAPITRE 2 : LE CHÂTEAU DE GALAVA

Avancez dans le couloir pour arriver dans un jardin. Allez vers la droite pour trouver la prison, et vous apprendrez qu'une récompense est promise à celui qui capturera le chapardeur. Sortez de la prison, allez à droite, puis prenez la petite ruelle qui se trouve à gauche pour sauter dans le trou. Éliminez tous les brigands, puis allez dans la dernière salle pour capturer l'homme que vous cherchez. Lorsque vous ressortirez, vous trouverez le gardien qui prendra la suite **(Photo 190)**. Allez à la taverne parler à Max pour qu'il vous donne 100 pièces d'or pour récompenser votre exploit. Allez maintenant dans la Tour de l'Illusion qui se trouve au nord et parlez au réceptionniste. Allez vers la droite, puis entrez dans la pièce du fond pour retrouver Horvath. Retournez dans le couloir et allez vers la gauche demander à Zaris qu'il vous laisse passer. Prenez l'ascenseur pour entrer dans la bibliothèque et vous retrouver en face d'un nécromancien **(Photo 191)**. Ce dernier volera le livre et prendra la fuite. Suivez-le pour arriver dans une pièce où vous allez récupérer un nouveau pouvoir **(Photo 192)**. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous retrouviez le nécromancien, qui tentera de vous ralentir. Allez ensuite vers la droite et placez une caisse sur la dalle pour avancer. Récupérez ensuite la Clé d'Or, puis ouvrez le portail pour accéder au couloir qui se trouve derrière. Sautez au-dessus des pics pour accéder

192


193


194


195


196


au tonneau et cassez le mur pour trouver un passage secret **(Photo 193)**. Tirez ensuite sur les boutons rouges pour ouvrir le passage. Marchez sur les dalles pour ouvrir les pièces, et lorsque vous serez dans la salle du milieu, longez la bibliothèque sur la droite pour ouvrir un passage. Faites la même chose dans la pièce suivante pour récupérer des pièces d'or **(Photo 194)**. Continuez d'avancez jusqu'à ce que vous retrouviez le nécromancien dans une grotte. Ce dernier tombera dans un trou et vous ferez de même pour récupérer le livre de l'oubli **(Photo 195)**. Traversez la grotte pour retourner dans la bibliothèque. Visitez toutes les pièces pour aller retrouver l'Archiviste, puis retournez voir Horvath.

CHAPITRE 3 : UNE MISSION DANGEREUSE

Parlez à Horvath, puis prenez l'ascenseur qui se trouve derrière les étagères. Vous tomberez sur Brenneth en train de parler. Prenez la porte qui se trouve sur la gauche. Entrez dans la grotte et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant des portes. Prenez garde car les ennemis qui se trouvent derrière ne sont pas très gentils. Vous entrerez ensuite dans une pièce avec une barrière de flammes **(Photo 196)**. Utilisez le pouvoir d'attirance pour arroser les flammes avec les tonneaux. Visitez la grotte et allez tout au bout de celle-ci pour accéder à la zone suivante. Avancez et poussez le rocher qui se trouve à gauche pour accéder à de nouvelles pièces. Faites le ménage puis prenez le long couloir pour trouver un marchand. Visitez les environs avant d'entrer dans la maison qui se trouve au centre, et prenez l'ascenseur pour entrer dans une autre grotte. Lorsque vous remonterez, vous devrez aller derrière la maison pour prendre un autre ascenseur **(Photo 197)**. Avancez dans la grotte et récupérez la Clé d'Argent dans une des pièces. Allez ensuite au fond de la grotte pour rencontrer Gilgore. Vous devrez courir et lui balancer un maximum de boules de feu pour en venir à bout. Lorsque vous aurez tué tout le monde, prenez la pierre de téléportation qui se trouve dans e coffre, puis poussez le rocher placé à droite. Visitez la grotte puis laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve au nord. Éliminez les scorpions et prenez la clé avant de vous engager dans le couloir. Allez maintenant retrouver Horvath pour passer au chapitre suivant.

CHAPITRE 4 : SOUS LA TERRE DES BRAVES

Entrez dans le bâtiment et prenez l'ascenseur. Visitez les pièces pour récupérer quelques pièces d'or, puis allez au nord pour sauter dans le trou. Cassez toutes les tombes qui se trouvent dans cette zone ainsi que les murs pour récolter le maximum d'items **(Photo 198)**. Avancez jusqu'au trou dans lequel vous devrez vous laisser tomber. Prenez l'ascenseur qui se trouve au bout du couloir puis passez la grille. Lorsque vous arriverez dans la grande salle, allez vers la gauche et ne marchez pas sur les dalles. Prenez ensuite les escaliers, puis avancez pour retrouver le nécromancien. Utilisez les éclairs pour vous en débarrasser le plus vite possible. Laissez-vous tomber dans le trou et ouvrez les coffres pour récupérer un nouveau sort. Vous allez rencontrer des zombis, que vous devrez brûler afin qu'ils ne reviennent pas vous attaquer. Allez chercher la Clé en Argent qui se trouve derrière la grille puis la Clé d'Or pour ouvrir la grille qui se trouve juste à droite **(Photo 199)**. Allez ensuite dans la salle où vous pourrez griller tous les zombis du secteur en les attirant près des flammes, que vous déclencherez **(Photo 200)**. Allez jusqu'à l'ascenseur qui se trouve derrière les boules de feu. Vous arriverez ensuite dans

199


200


197


201


202


198








une salle où vous devrez affronter un gardien assez coriace **(Photo 201)**. Utilisez les boules de feu, et lorsque vous serez assez loin, servez-vous des éclairs. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir avec deux longues dalles piégées, au-dessus desquelles vous devrez sauter. Avancez jusqu'à une salle piégée, dans laquelle vous devrez récupérer une Clé de Rubis. Vous arriverez ensuite dans une pièce où vous pourrez récupérer un autre sort, à condition que vous ne tombiez pas dans les trous **(Photo 202)**. Avancez tranquillement jusqu'à un long couloir, dans lequel vous ne devrez pas marcher sur les dalles **(Photo 203)**. Traversez le couloir de flammes, puis avancez jusqu'à une grande salle où vous devrez affronter un sorcier. Ne restez pas statique et balancez-lui constamment des boules de feu, car lorsque vous le toucherez, il arrêtera instantanément de vous attaquer.

CHAPITRE 5 : L'ATTAQUE DE BRIN PAR LES OGRES

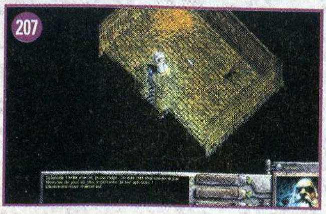
Sortez de la pièce puis discutez avec le capitaine. Allez vers le nord et passez sur le pont de bois, puis allez vers la gauche. Entrez dans le village et éliminez les Ogres qui sèment la panique. Visitez toutes les maisons puis sortez du village et allez vers le Nord. Entrez dans la grotte et affrontez les loups qui vous attendent à la sortie. Allez jusqu'au village, où vous ne pourrez pas entrer par la grande porte **(Photo 204)**. Dirigez-vous vers la gauche pour entrer dans une grotte, puis laissez-vous tomber dans le trou. Visitez les



recoins de la grotte puis allez jusqu'au mécanisme qui déplace les deux blocs. Allez vers la droite, puis vers la gauche, pour récupérer quelques items, et allez en face. Visitez les deux pièces pour actionner les deux leviers qui vous permettront d'ouvrir les deux grilles **(Photo 205)**. Vous allez devoir affronter une bonne dizaine d'Ogres dans le sous-sol, afin de pouvoir actionner le levier qui vous permettra de continuer. Éliminez les bestioles qui sont dans les cages, puis actionnez le levier afin de récupérer quelques pièces d'or. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans le village. Visitez toutes les maisons du village, puis allez affronter le boss qui se trouve dans le bâtiment principal **(Photo 206)**. Éliminez les Ogres, puis allez délivrer Horvath qui se trouve dans la pièce de droite dans le bâtiment du boss **(Photo 207)**. Sortez et allez actionner le levier qui se trouve dans la maison qui est à gauche de l'entrée. Ramenez Horvath au village et retrouvez le capitaine dans la foulée.

CHAPITRE 6 : LA HALLEBARDE D'HORRENDOUS

D'entrée de jeu, vous recevrez trois sorts supplémentaires **(Photo 208)**. Avancez et allez dans la petite cabane pour récupérer une clé puis éliminez les deux gardes pour passer la grille. Éliminez le garde qui se trouve devant la maison puis ouvrez les coffres. Passez derrière la maison et avancez dans la grotte. Vous arriverez ensuite dans une salle de mécanismes. Traversez-la et ramassez la clé qui se trouve dans le coffre du fond. Continuez d'avancer et prenez l'ascenseur qui se trouve au fond. Avancez dans le couloir et éliminez les deux gardes qui se trouvent dans la pièce avant de passer la grille. Allez tout au fond du couloir et actionnez le levier pour faire marcher l'ascenseur. Prenez ce dernier pour arriver dans un autre couloir. Avancez en évitant les blocs puis prenez un nouvel ascenseur. Allez chez le marchand pour effectuer quelques achats, puis faites un saut dans le verger pour découvrir une zone secrète. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous pourrez



entrer dans la machinerie pour prendre l'ascenseur. Récupérez quelques items puis entrez dans la citadelle. Vous devrez vous servir des pièges et courir beaucoup afin d'éviter de prendre des coups d'épée. Après les blocs ornés de pics, allez vers la gauche pour récupérer une Clé d'Argent pour ouvrir la grande porte du hall **(Photo 209)**. Il vous faudra utiliser le sort d'invisibilité pour progresser sans vous faire repérer. Allez au premier étage puis essayez de visiter les pièces, et récupérez les potions de mana qui se trouvent vers la droite en prenant les passages dans les murs **(Photo 210)**. Ne cherchez pas à trouver une clé pour ouvrir les portes fermées et passez par les passages qui se trouvent dans les murs. Allez jusqu'à la grande salle pour trouver Horrendous **(Photo 211)**. Libérez les deux magiciens en actionnant le levier qui se trouve sur la droite, puis balancez un maximum de boules de feu sans jamais vous arrêter, jusqu'à ce que vous sortiez victorieux de cet affrontement. Sortez de la pièce pour passer au chapitre suivant.

Capt'ain Ta Race









En détresse

GABRIEL LOPEZ

Errez sans fin dans des dédales lugubres et vides, ou explosez trente fois de suite sous les griffes du même boss Alien, et voilà que subitement, votre sympathique jeu favori se métamorphose en programme rétif et retors. Et là, vous vous dites : « Mince, j'ai bien besoin d'un coup de main... »
Et là, vous entendez une petite voix cristalline (genre fée des bois) chuchoter : « Alors là, Coco... (note : « Coco » est le nom typique de toute une génération d'aventuriers, la variante « Cocotte » est moins répandue), alors là, Coco, tu devrais mettre tes malheurs sur papier et les envoyer à Joystick, En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Paraît qu'ils ont une guilde de briscards chevronnés, même qu'ils répondent aux questions... »

Questions

KINGPIN

Dans le jeu Kingpin, lorsque l'on arrive au deuxième stage après être parti sur la moto (recherche de batterie), et que l'on tue les gars dans le hangar, est-on obligé de tout recommencer ? En fait, j'ai un problème avec un mec qui doit m'ouvrir le coffre-fort. Comment faire ? Merci :)

Réf.: N°11501, Pierre

ODDWORLD 2, L'EXODE D'ABE

Je suis coincé dans ce jeu. Il y a des barrières que seuls les Sligs peuvent ouvrir (sûrement avec leur voix (voice locks)). Comment les convaincre de les ouvrir ? Merci d'avance.

Réf.: N°11502, l'inconnu

TOMB RAIDER 4

Hello, je bloque dans le niveau « Les remparts de Tulhum », celui avec le Minotaure. Mon problème est que je suis incapable de grimper à l'échelle. J'actionne le volant pour ouvrir la porte, que je m'empresse de traverser avant sa fermeture. J'essaye de grimper, mais à chaque fois, le Minotaure me fait dégringoler en frappant le sol. Comment monter ? J'ai beau essayer, ça ne marche pas. Faut-il tuer le Minotaure ? Comment dois-je faire ? Merci pour vos réponses.

Réf.: N°11503, Gwen

SWAT 3

Bonjour, j'espère que vous pourrez m'aider pour ma question. Voilà, j'ai un problème avec Swat 3. Je suis dans la carrière où il faut désamorcer une bombe qui se trouve au milieu de la pièce tout en haut du bâtiment (Objectifs mission :
1) Secourir et évacuer Angel Cummings
2) Secourir et évacuer Irving Metcalf
3) Secourir et évacuer un nombre inconnu de civils
4) Arrêter le suspect Tobias Stromm
5) Localiser et neutraliser les Bombes
6) Ramener l'Ordre). Je suis arrivé à neutraliser tous les ennemis, et quand je remonte tout en haut de la tour/N24 pour faire désamorcer la bombe par mes équipiers, elle explose ? Y a-t-il une autre bombe et surtout où ? Que dois-je faire pour réussir cette mission ? Aidez-moi S.V.P.

Réf.: N°11504, Françoise

NOX

En carrière Guerrier, comment réussir la mission où le capitaine Jeandor me demande d'aller libérer les jeunes filles du village, capturées par les ogres ? Après un chemin long et périlleux, j'arrive au camp Ogre, je tue quelques monstres, je rentre dans une hutte, et tombe sur le chef des ogres, que je n'arrive pas à tuer. En longeant le camp des Ogres, j'ai trouvé l'enclos où les jeunes filles sont captives. Est-ce que je suis obligé de tuer le chef pour les libérer ? Merci de votre aide.

Réf.: N°11505, Jacko

ULTIMA 9 ASCENSION

Hello. Qui pourrait me donner un coup de pouce dans Ultima 9 ? Je suis bloqué dans le donjon du début (donjon du mépris). Comment dois-je faire pour ouvrir la porte dans la pièce avec le bassin ? J'ai déjà réussi à faire se tarir la fontaine au pentacle ; que faire d'autre pour activer l'ouverture ? Merci d'avance.

Réf.: N°11506, Romain

X-FILES

Salut, je lance un appel à tous les agents du FBI. Je suis coincé dans X-Files au niveau du 6e CD. En effet, j'ai retrouvé Scully saine et sauve dans un petit hôpital, et elle m'a conseillé d'aller à la gare de triage... ce que j'ai fait ! Je suis monté au poteau, j'ai tout regardé, et j'ai même voulu flinguer Astadourian, tellement elle me prenait la tête. Mais plus sérieusement, je suis bloqué. Je tourne en rond. Je ne sais pas ce que je dois faire pour m'en sortir, ni à quoi correspond 82434, alors s'il vous plaît, lecteurs de Joystick, aidez-moi. D'avance merci.

Réf.: N°11507, Craig WILLMORE.

MECHWARRIOR 3

Juste une question concernant Mechwarrior 3 et son mode campagne : dès la fin de la première mission réussie, il m'est impossible de passer aux missions suivantes. Sur l'écran du débriefing de la 1re mission, il n'y a que les icônes pour la rejouer ou pour retourner à l'écran principal !!! Frustrant ! Avez-vous une solution pour continuer ce mode campagne ? Merci d'avance.

Réf.: N°11508, Philcout

Réponses

HOPKINS FBI

Réf.: N°11202, Philippe
Salut Philippe, voilà ce que tu vas faire, à partir de l'instant où tu auras ressuscité Samantha. Il faut ramener Samantha à la vie avec la machine. Là, tu te retrouves donc avec 3 persos : Samantha et les deux

Hopkins (le double au paradis, et celui qui est vivant). Emmène le vrai Hopkins et Samantha au Dôme dans le secteur 1B en les déplaçant l'un après l'autre. Débrouille-toi pour que Sam et Hopkins appuient chacun sur leur interrupteur pour ouvrir la plaque en métal qui bouche l'accès au tunnel. Maintenant, c'est simple. Avant de sauter dans le tunnel, reprends à nouveau le contrôle du clone de Hopkins. Choisis l'objet « couteau sanglant » dans ton inventaire (récupéré au paradis, avant de ressusciter ta copine, en l'empruntant au type qui le trimballe planté dans la poitrine) et utilise-le pour couper le câble près du télétransporteur. Reprends le contrôle du vrai Hopkins. Tu peux sauter dans le tunnel sans danger. Tu arrives dans la chambre de Bernie et normalement, il n'y a rien d'autre à faire, que de profiter de la séquence de fin du jeu, car c'est fini !!!

Jaym's

MECHWARRIOR 3

Réf.: N°11206, Cpt Krabb

Mon cher Krabb, pas de panique. Cette mission est difficile, mais pas impossible. Choisis-toi un Mech puissant, à l'armement bien équilibré, doté de missiles de courte portée, de longue portée, et quelques lasers du Clan. Quand la mission démarre, ne retourne surtout pas à tes bases mobiles de réparation, sinon tu te feras allumer à tous les coups, comme tu as pu le vérifier. Au contraire, il faut que tu avances dans la direction inverse, vers l'île avec la forteresse, en nettoyant progressivement le terrain des Mechs ennemis (sers-toi de tes équipiers ; concentrez vos tirs sur un ennemi à la fois). Une fois que tu auras traversé la banquise, tu arrives en vue de l'île entièrement entourée d'eau libre. Si tu ne cherches pas méticuleusement, cette île paraît complètement inabordable ! En fait, il existe un endroit situé à peu près au centre, avec une pente très raide que l'on peut escalader après beaucoup d'essais infructueux. Comme les Mechs ne sont pas doués pour l'escalade d'obstacles (moins que dans MW 2 Mercenaries en tous cas), il te faudra faire une croix sur tes équipiers. Ils seront, hélas, incapables de prendre pied sur l'île. Tu devrais réussir à te débarrasser des véhicules ennemis qui patrouillent dans l'île avant d'aborder. Une fois le coin assainit, escalade et va à la forteresse. Tu découvriras comme une sorte de cratère blindé, dans lequel on peut sauter d'une colline qui surplombe. Ne saute surtout pas à l'intérieur ! Deux Mechs lourds ennemis ultra-puissants sont planqués et invisibles si l'on ne fait pas gaffe. Utilise tes missiles en tir parabolique pour les détruire : verrouille la cible au travers du rocher, puis vise le ciel dans la direction des ennemis, et tire. Tes missiles leur arriveront en pleine poire après une trajectoire en cloche, sans qu'ils puissent riposter. Une fois tes adversaires détruits, tu n'as plus qu'à sauter dans l'enceinte et détruire le relais. Mission accomplie !

Cmd Striker, Phil

HALF-LIFE

Réf.: N°11302, Nico

Bon, tout d'abord, Nico : dans la pièce où les lumières s'éteignent, tu t'es bien fait capturer par deux marines. Normalement, il y a une séquence où les deux marines te traînent dans un couloir. S'il n'y a pas cette séquence, alors il y a eu le bug dont tu parlais. Dans ce cas, tu devras recommencer. Si tout est normal, tu vas te retrouver dans la salle où « les murs se rapprochent », c'est en fait un broyeur à ordures. Ah oui, j'oubliais, si tu n'as pas d'armes, c'est normal : ce sont les marines qui te les ont piquées. Enfin bon, pour te sortir de là, tu dois vite monter sur les caisses qui forment un escalier, pour atteindre le rebord du broyeur. Attends que les murs du broyeur soient arrêtés pour passer de l'autre côté et ramasser ta première arme : le pied-de-biche. Ensuite, descends l'échelle et casse la grille au sol. Tu vas arriver à une rivière. Vas à droite jusqu'au silo et actionne la valve, grimpe très vite à l'échelle, puis laisse-toi tomber dans le trou. Voilà, le tour est joué. Bonne chance!

Psykopath, [LW] Big Balls, Kirk_met, R2d2

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Réf.: N°11303, Dr Jones

Cher Dr Jones,

En fait, la solution à ton problème est toute simple, puisqu'il ne te manque qu'un seul objet. Une fois terminée la visite du bateau et de la petite île, et la porte découverte (comme cela, tu pourras tirer sur le mécanisme d'ouverture), tu dois nager vers l'avion (un Zero) qui s'est crashé dans le lagon, tout en évitant les requins. Cet avion se trouve dans la mer (à droite de la porte), juste devant la plage où Indy était au début du niveau. Arrivé là, tu devras utiliser le marteau trouvé sur le bateau, sur l'hélice placée sur le nez de l'avion : Indy décrochera une des pales de l'avion. Reviens à la porte rouillée que tu n'arrivais pas à ouvrir. Il faut alors utiliser cette pale sur la porte pour l'ouvrir, comme avec un pied-de-biche. Bonne chance pour la suite, car tu es loin de la fin du jeu !

Indiamatt, Robin, Pascal

THE LONGUEST JOURNEY

Réf.: N°11304, April Ryan

Le truc est un peu tordu. Tout d'abord, il faut sortir du commissariat et aller dans la rue (avec l'affiche du dinosaure). Lorsqu'un camion bleu passe, il faut le regarder. Après, il faut regarder le nom de la rue sur une petite pancarte à côté des pubs. Maintenant que l'on connaît le numéro, il faut aller à gauche de l'écran et regarder le barrage routier (truc jaune et noir), puis l'utiliser : il se déplace alors. Enfin, il ne reste plus qu'à utiliser la poubelle (l'autre truc en bleu) et comme par magie, le camion passe et t'emmène. Et voilà, dans le commissariat ! C'est pas compliqué ! Bonne chance pour la suite, car c'est dur.

Alf-Red

ALIEN VS PREDATOR

Réf.: N°11307, Luc

Ouaip, ce jeu est dur, et le niveau final contre la reine Alien est pas mal dans son genre ! Si tu joues les « Space Marine », prépare-toi à speeder, car les balles ne font rien à l'Alien et le reste des armes (feu...) se contentent de l'assommer. Tu dois courir jusqu'aux boutons et actionner la commande du sas (les 2 autres boutons ne serviront que plus tard). Maintenant, attire la reine près de la pile de missiles. Tire sur les missiles pour les faire exploser. Vloum ! ça va assommer et faire tomber la reine. Saute par la grille cassée et cours à gauche jusqu'à l'interrupteur sur le mur. Actionne-le, et une fois le panneau ouvert, tire sur les deux tuyaux à l'intérieur. Fais demi-tour et cours à l'escalier sur ta droite. Détruis la grille au-dessus et grimpe par-là. Retourne au panneau de contrôle du sas, et appuie rapidement sur les deux boutons. Fais demi-tour et fonce à la capsule de secours, sur ta droite. Entre dedans et appuie sur le bouton pour fermer la porte (il faudra peut-être insister). Ouf ! la dépressurisation expulse la reine dans l'espace. Bye bye, horreur visqueuse ! Si tu ne rentres pas à temps dans la capsule, t'auras gagné un ticket gratuit pour l'espace... Mais sans scaphandre, alors fonce!

Major Storm

THE 7TH GUEST

Réf.: N°11406, Stéphanie

Salut Stéphanie. Dans la cuisine de « The 7th guest », pour l'énigme des étagères où tu dois reconstituer une phrase complète avec pour seule voyelle le « Y », ce que tu cherches est : « Shy Gypsy, Slyly, Spryly, Tryst by my crypt ». Presque sept ans après, je m'en souviens encore... Quel jeu !

Phénomène, Marco

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des jeux cracks. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

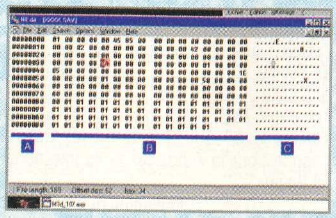
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Bienvenue dans les JEUX CRACK. Ici, vous trouverez un ensemble de trucs, patches et autres bidouilles destinés aux jeux les plus courants sur PC. Tous ces trucs sont systématiquement vérifiés (en général sur les versions françaises des jeux). Il n'est plus nécessaire de nous envoyer des astuces, codes, ou solutions de jeux. En revanche, n'hésitez pas à nous soumettre vos suggestions, critiques, idées d'amélioration, de présentation sur la rubrique. N'hésitez pas... Donnez-nous votre avis, sur ce que vous aimeriez trouver dans cet espace, les jeux que vous aimeriez voir traités, etc. Pour nous écrire : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

LES SIMS

Voici quelques astuces et cheat codes pour la version internationale 1.0 du jeu, qui ne seront pas de trop, car subvenir aux besoins de tout un paquet de Sims humains, c'est pas de la tarte :

- Les cheat codes :

Pour toute saisie de code, appuyez sur CTRL+SHIFT+C pour ouvrir une fenêtre de saisie, tapez le code désiré et validez par Entrée.

Code	Effet
klapaucius	Donne 1 000$
water_tool	Permet de créer des étangs, rivières... Utilisez le curseur souris et le bouton gauche.
set_hour X	Pour changer l'heure, avec X (1-24)
interests	Affiche les domaines d'intérêt du Sim choisi
autonomy X	Change le niveau d'I.A. du Sim choisi, avec X (1-100)
map_edit on	Pour passer en mode édition de carte
map_edit off	Pour annuler le mode édition de carte
sweep on	Affiche les événements sous forme de graphique
sweep off	Désactive le mode Sweep
tile_info on	Donne toutes les infos sur l'objets pointé par le curseur souris
tile_info off	Désactive le mode info objet
rotation X	Déplace l'angle de vue caméra, avec X (0 à 3)
grow_grass X	Fait pousser le gazon (X (1-150)), bouton gauche souris
sim_speed X	Règle la vitesse de simulation, X (-1000 à 1000)

Quelques astuces :

- Lorsque vous voulez obtenir une grosse somme d'argent, plutôt que de retaper le cheat code « klapaucius » de nombreuses fois, faites comme suit :
Allez dans la console (SHIFT + +CTRL+C), tapez « klapaucius » une fois. Sortez de la console : vous avez gagné 1 000 $. Retournez à nouveau dans la console et tapez une suite de « !; » collés les uns aux autres. Chaque « point d'exclamation/point-virgule » rapportera 1 000 $. Encore plus pratique : allez dans la console et tapez une série de dix (ou plus) « !; », mais au lieu de mettre un point virgule à la fin, mettez un « : » (deux points). Quand vous allez faire Entrée, le programme va afficher un message « Sorry, no such cheat ! ». Ne cliquez surtout pas sur « OK » mais appuyez sur la touche ESC. Miracle, la console est encore là avec le code, et votre compte en banque a augmenté de 10 000 $. Refaites Entrée : nouveau message d'erreur, nouvel appui sur ESC, et encore 10 000$! On peut ainsi devenir millionnaire très rapidement.
- Pour éviter toute catastrophe culinaire (incendie...), il est indispensable d'apprendre à vos Sims à faire la cuisine. Pour cela, il faut posséder la bibliothèque et faire lire des bouquins de cuisine au Sim choisi. Le Sim cuisinier pourra alors préparer les repas pour les handicapés de la gazinière.

LEGO RACERS

Quelques cheat codes pour le mode Championnat de ce sympathique jeu en version française :
Une fois dans le jeu, allez dans le menu « Construire » et sélectionnez le choix « Modifier pilote ». À présent, cliquez sur « Permis ». Vous pouvez maintenant rentrer le nom du pilote mais au lieu de ce dernier, saisissez l'un des codes suivants et validez en cliquant sur « Ok ».

NCHSS	Pour voir disparaître les carrosseries de voiture
NWHLS	Pour voir disparaître les roues de voiture
FSTFRWRD	Pour rendre les voitures plus rapides

BATTLEZONE 2

Un peu d'aide pour Battlezone 2 ? Ne cherchez pas plus loin. Ces quelques cheat codes, vous aideront à passer les missions difficiles ou fastidieuses haut la main. Codes pour la version française 1.0, valables pour les 2 camps (ISDF et Scions). Une fois, en cours de jeu, appuyez sur les touches CTRL et « petit 2 » (touche placée au-dessus de Tabulation, en haut à gauche du clavier) en même temps pour ouvrir la console. Tapez l'un des codes suivants, y compris la partie « game.cheat », et validez par Entrée, refaites CTRL+« petit 2 ». (Note : les flèches haut et bas ramènent les précédentes entrées console, une voix confirmera la bonne saisie du code.) Pour annuler l'effet d'un code, retapez-le une seconde fois.

Cheat codes

game.cheat bzbody
Boucliers illimités (indestructible)

game.cheat bzfree
Pilotes et ressources illimitées (toutes les constructions coûtent 0 fragment)

game.cheat bzradar
Tous les ennemis, objets, apparaissent sur le radar de bord, ainsi que sur la carte stratégique de la station relais ou radar.

game.cheat bztnt
Munitions illimitées

game.cheat bzview
Nouvelle liaison satellite

Quelques astuces :

- Votre stock de Bio-Métal est limité à un nombre de fragments vite atteint, dès que vous aurez

placé quelques pilleurs optimisés sur des sources à Bio-Métal. Du coup, pendant tout le temps passé en capacité maximale, c'est autant de fragments qui ne seront pas récoltés, donc, construisez, construisez ! Pour les mêmes raisons, n'attendez pas que le constructeur se déplace à l'endroit où vous voulez édifier un nouveau bâtiment, pour construire. Il vaut mieux valider le choix du bâtiment et définir son emplacement, sans attendre l'arrivée du constructeur, car le coût en fragments est déduit au moment du choix, et non de la construction effective (et le constructeur se déplace lentement).

- Dans les missions non limitées en temps, vu l'I.A. assez affligeante des unités (regrettable tendance à attaquer de près, même avec les armes longue plus portée), il est généralement plus efficace de procéder à des raids en solo pour nettoyer le terrain au préalable. Et là, deux tactiques meurtrières contre l'ordinateur : en terrain ennemi, avancez doucement, et dès que vous verrez des unités ennemies à l'arrêt, sautez hors de votre véhicule, et snipez, snipez, snipez ! Le fusil de snipper se recharge automatiquement ! Et comme il dispose d'une portée supérieure à toutes les armes ennemies, il est possible avec un peu de patience, de buter tous les pilotes d'une base ennemie. Technique similaire contre les installations fixes (canons...), sauf que là, vous commencez par placer une petite troupe de chars en stationnement non loin de vous. Utilisez votre mortier en limite de portée (hausse maximale). Une fois les munitions épuisées, sautez hors du char et demandez à un char proche de « passer vous prendre », recommencez avec le mortier, etc. (ben oui, on ne peut demander à l'armurerie de parachuter des munitions comme dans BZ1).
- Dès que vous le pourrez (usine + armurerie), personnalisez vos unités offensives avec les armes les plus puissantes. En général, cela vous coûtera un supplément de prix forfaitaire modique, quel que soit le nombre et le type d'armes que vous monterez (entre 0 pour l'éclaireur et +15 pour la moto mortier). Détail amusant : vous payerez le supplément même si la modification consiste à retirer toutes les armes !

UNREAL TOURNAMENT

Trucs et astuces pour la version française complète d'Unreal Tournament :
- Si vous désirez un vrai challenge à la mesure de vos talents de tueur, et que la quantité maximale (16) de bots en mode Entraînement vous semble insuffisante, voici une petite manip pour pimenter vos parties en mode Entraînement. Au cours de la partie, appelez la console en appuyant sur la touche « % » (pourcentage). À présent, tapez le code : « iamtheone » et ensuite, tapez « addbots XX » (où XX est le nombre de bots à rajouter, par exemple 50). Bon amusement !
- Savez-vous qu'il est possible de changer tous les messages en français du jeu ? C'est très simple. Trouvez le fichier BOTPACK.FR (il est normalement dans le répertoire « system » du jeu. Faites-en un duplicata que vous mettrez en lieu sûr avant de le modifier. À présent, chargez ce fichier dans un éditeur de textes (Wordpad ou un autre). Voilà, vous n'avez plus qu'à remplacer les textes des death messages, moqueries et autres descriptions diverses. Seuls impératifs : gardez les guillemets contenant le texte, et conservez également l'espace avant le début du premier mot et le point à la fin de la phrase.
- Voici une bidouille pour déverrouiller tous les niveaux d'Unreal Tournament en mode Tournoi. Il faut d'abord que vous ayez au moins passé le premier niveau (et bien sûr sauvé). Commencez par aller dans le répertoire « system » du jeu. Faites une copie de secours du fichier « user.ini ». À présent, chargez le fichier dans un éditeur de textes (Wordpad ou autre). Descendez tout en bas du texte. Vous allez découvrir 5 lignes qui commencent par « save », dont la première contient plusieurs nombres séparés par des antislashs. Il s'agit de vos cinq sauvegardes. Nous allons modifier la première. Ne changez pas les 2 premiers chiffres, qui correspondent aux niveaux que vous avez déjà passés. Par contre, remplacez les nombres à partir de la troisième valeur par la chaîne suivante : 6\13\6\9\6\9\6\6\6\3\ sans toucher à la fin de la chaîne. Sauvez le « user.ini » modifié. Les nombres remplacés vont par deux. Le premier correspond au grade obtenu, alors que le deuxième de la paire indique la quantité de niveaux accessibles. Voilà, vous avez accès à tous les niveaux du tournoi solo.

COMMAND & CONQUER : SOLEIL DE TIBERIUM

Encore quelques astuces pour C&C Soleil de Tiberium pour la campagne solo, testées sur la V. F. 1.08 :
- Lorsque l'on joue le GDI, le NOD ne se prive pas d'utiliser ses générateurs de camouflage pour rendre ses installations invisibles. Une parade assez simple et efficace est de construire des bombardiers Orca et d'aller bombarder (détruisez d'abord les tourelles anti-aériennes) les zones blanches qui se trouvent environnées de traces de béton.
- Les unités mutantes sont très puissantes, car tout comme les Cyborgs du Nod, elles se régénèrent sans besoin de médecin, dès qu'elles se trouvent au-dessus d'un peu de Tiberium. Justement, comme les Cyborgs NOD laissent un peu de ce Tiberium une fois détruits, Il est possible de les régénérer avec les restes de vos ennemis.
- Le chasseur fantôme mutant est probablement la meilleure unité d'infanterie du GDI, mais vu sa puissance de feu, il vaut mieux le laisser travailler seul ou en petit groupe, si vous ne voulez pas qu'il tue par erreur quelques-uns de vos soldats.

NOX

Quelques astuces pour cet excellent simili-Diablo en version française :
- Si l'on est attentif, il est possible de voir les passages secrets directement sur la carte. Ils se présentent comme 2 petits points marquant le début du passage, derrière le trait symbolisant le mur ou la paroi regardée.
- Lors des combats avec les « boss » de fin de niveau, vous avez intérêt à avoir stocké le maximum de potions de soin, et les utiliser sans arrêt avec la touche d'accès rapide, pendant que vous frappez avec votre meilleure arme/sort.
- On peut ramasser les objets/potions/armes au travers des murs, pour peu qu'il existe une lucarne, et bien sûr en faire de même au travers de herses. Les objets ou clés peuvent être poussés par les monstres, ce qui peut donner accès à un objet hors de portée derrière une herse.
- Il est possible de déclencher les interrupteurs à distance en tirant dessus (par exemple avec un Shuriken pour les guerriers).

- Les cercueils contenant des momies sont destructibles et contiennent souvent divers trésors (potions, armes...).
- Dans le repaire des bandits, sur le chemin d'Ix, n'oubliez pas de détruire la grosse barrique de vin, vous pourrez alors accéder à la cave secrète et au trésor des bandits.
- Attention les armures et protections s'usent progressivement jusqu'à tomber en morceaux et disparaître. Prévoyez donc toujours des équipements de protection de secours, car certains combats sont rudes !
Pour les guerriers :
- Vous l'avez remarqué, les armes s'usent. Fâcheux quand les morts-vivants et autres monstruosités pullulent. Pour limiter au maximum l'usure de vos meilleures armes, utilisez une arme peu chère (bâton, pied-de-biche) exclusivement pour défoncer les murs, caisses, barriques, ou employez le « fauchard du destin » quand vous l'aurez récupéré : c'est la seule arme inusable.
- Pour tuer les magiciens très facilement, rentrez-leur dedans avec votre capacité spéciale « rage de guerre », mais prenez quelques secondes pour bien viser sous peine de vous assommer dans les murs.
- Tuer les nécromanciens peut vraiment être une plaie, tellement ils courent vite et n'arrêtent pas d'invoquer des zombis. Le meilleur système est d'employer la capacité « cri de guerre », qui arrêtera et désorientera ces magiciens sombres (ainsi que les magiciens normaux d'ailleurs), juste le temps nécessaire pour leur lâcher quelques coups de fauchard (peut être pas l'arme la plus puissante, mais elle ne peut vous être retirée des mains par magie et est dotée d'une bonne cadence d'attaque).
- Pour détruire définitivement les morts-vivants, attaquez-les avec une arme enflammée, ou attirez-les dans les pièges à base de flammes ou de rayons.
- Dans les missions où vous devez récupérer des jeunes filles ou lorsqu'un compagnon doit vous accompagner, rechargez votre sauvegarde précédente, et assurez-vous que vous avez déblayé le terrain de tous les monstres qui traînent avant d'aller rencontrer/libérer vos amis/amies. Car ils sont généralement si faibles qu'ils meurent systématiquement au moindre petit combat, vous privant des points d'expérience que peuvent rapporter ces mini-quêtes.

DRIVER

Quelques cheat codes pour la version internationale de Driver :
À la place de votre nom dans les high-scores, rentrez plutôt l'un des codes qui suit :
NJW280172
Pour des voitures plus rapides
WAC271074
Plus aucun policier
RUS3L
Mode dieu (Invincibilité)
ANJW16696
Pour débuter, en étant déjà recherché
TMR300866
Pour obtenir l'écran des Crédits

THE YELLOW CHAMBER MYSTERY RETURNS

Quelques cracks et astuces pour ce grand jeu méconnu, second épisode de The Yellow Chamber Mystery (enfin, second, si l'on ne compte pas l'add-on The Red Yellow Chamber Mystery et le data disc Mysteries of The Yellow Chamber Mystery).
Commencez une partie et, dès que vous apercevez de la poussière sous le tapis, actionnez l'aspirateur. La femme de ménage vous demandera « What's the fuck are you doing ? » et une boîte de dialogue apparaîtra : appuyez simultanément sur les touches CTRL droite + CRTL gauche + F1 + Pause et entrez les codes suivants :

DUSTOFF
Enlève la poussière sans avoir besoin du dogue allemand.

DUSTIN
Remplit le sac de l'aspirateur pour faire pleurer la femme de ménage.

VOMITUP
Change la skin de la femme de ménage.

CALLDOGZ
Appelle les sept caniches nains, même si vous n'avez pas sonné la bonne.

HORNYCATZ
La femme de ménage enlève son tablier et les chats prennent des poses suggestives dans l'escalier.

Sinon, plusieurs trucs sont disponibles, pour vous faciliter la progression dans les trois niveaux du jeu.

Ouvrir les portes
Avec la souris, cliquez sur la poignée, puis tirez la souris vers vous doucement. Lorsque vous entendez le grincement des gonds, mettez le pied en avant pour empêcher la porte de se refermer. Et voilà, la porte est ouverte sans l'aide du bulldozer ou de la hache.

Fermer les portes
Pour économiser les planches et les clous trouvés dans le corps du majordome, procédez comme suit. Cliquez sur la poignée de la porte, puis sans relâcher poussez la souris vers l'avant. Relâchez quand vous entendrez le clac de la serrure. Attention toutefois : une porte fermée doit être ré-ouverte avant de pouvoir passer.

Battre le cul-de-jatte à la course
Si vous ne faites pas gaffe, ce diable de demi-homme peut vous prendre par surprise. Dès le départ de la course, appuyez sur le bouton « courir ». Surtout ne relâchez pas avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée, faute de quoi vous serez obligé de ré-appuyer.

Appâter la souris de la salle de bain du 3e étage
Si vous n'avez pas trouvé les crevettes dans la femme enceinte, la seule solution qui vous reste est de verser la bouteille de St Émilion dans l'oreille du sourd endormi au premier. Si vous restez sans faire de bruit (retenez votre respiration en appuyant simultanément sur les touches « Verrouillage » et « Contrôle »), la souris viendra grignoter les orteils du sourd. Vous aurez alors tout loisir de l'écraser avec le piano. N'oubliez pas de prévenir la bonne et la femme de ménage, sinon elles seront renvoyées par le berger allemand à deux têtes.

S'enfuir de la salle de bain
La fenêtre est bloquée, vous devez donc passer par la baignoire. Saisissez le marteau piqueur dans la boîte à pharmacie, percez la baignoire juste en dessous du robinet, et hop, vous revoilà au premier étage sans avoir touché à l'aspirine. Pas mal, non ?

Passer la scène cinématique finale
La cinématique finale est certes très jolie (pour la petite histoire, il a fallu deux Cray 5000 pendant 91 h 30 pour la calculer), mais elle est longuette : 53 minutes. Si vous en avez marre, suivez mes instructions : lorsque vous lancez le jeu, sur l'écran de démarrage, cliquez sur « Quit ». Lorsque s'affiche la boîte de dialogue « Are you sure ? », choisissez « Shut up, mother fucker », puis confirmez en tapant du poing : vous venez d'échapper à la cinématique si redoutée.